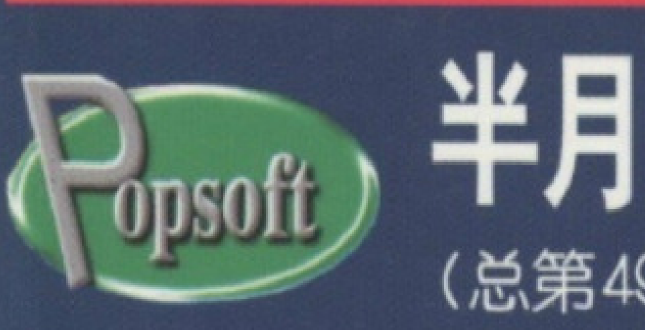




半月刊
(总第49期)

■ 实用软件

菜鸟大师——游戏修改大比拼

■ 硬件评析

好事成双

■ 专题综述

感受COMDEX CHINA'99

■ 网络时代

98 Webby Award 获奖网站之旅(上)

■ 游戏赏析

世界大战——武器揭秘

■ 攻略指引

魔法门之英雄无敌III(上)

■ 前线地带

信长的野望——烈风传

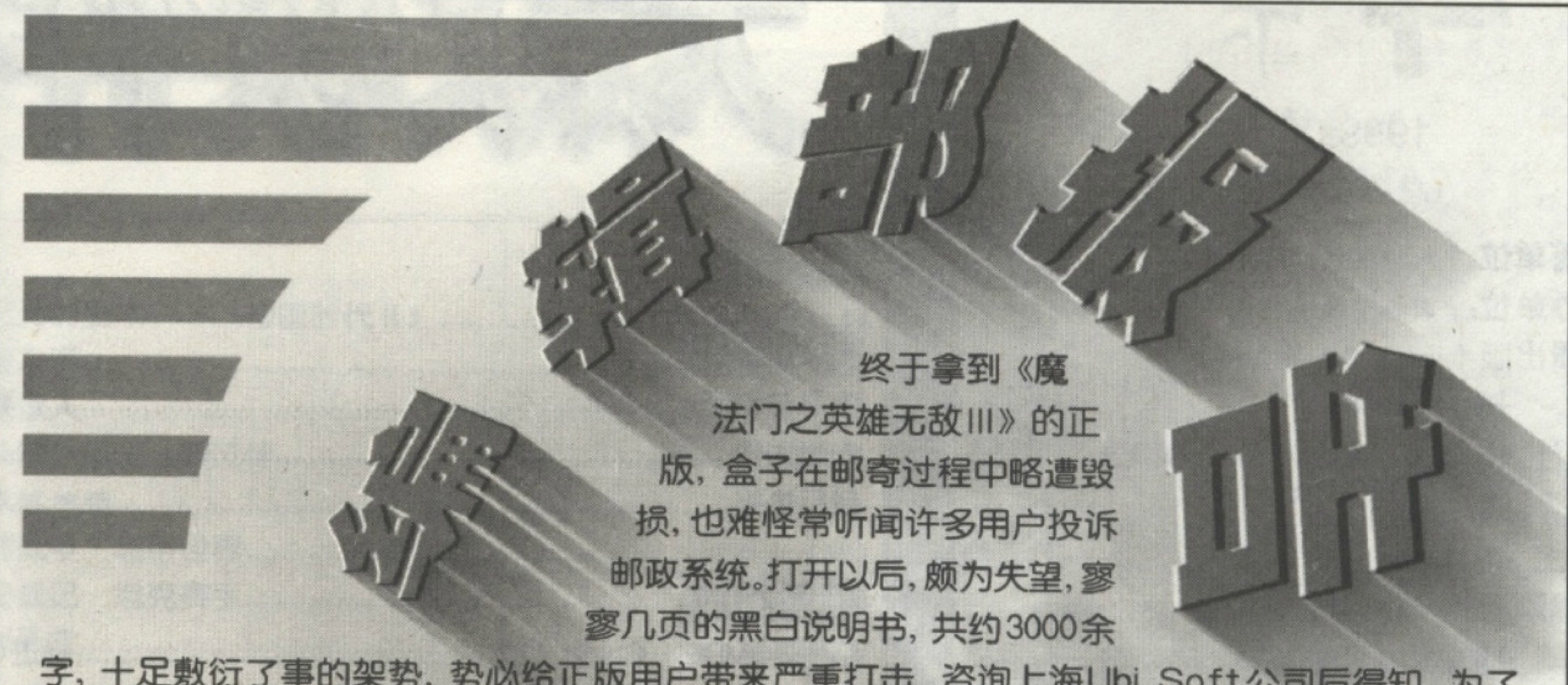
ISSN 1007-0060



1999 08



Harmonium Tales
之 創龍傳
热情五月
热情派送
禁断的魔法与奇怪的气息打开了300年前恶灵的大门……
●未知的魔法大陆哈摩尼亚到底有什么秘密?
●凯尔为何被召唤至神秘哈摩尼亚大陆?
●艾迪在寻找的隐密之地是在何方?
●俄斯的行径为何如此的可疑?他是否掌握着精灵的秘密?
CD SOFT International
梵太师国际股份有限公
地址: 北京市海淀区灶君庙2号
邮编: 100086
电话: 01062273887



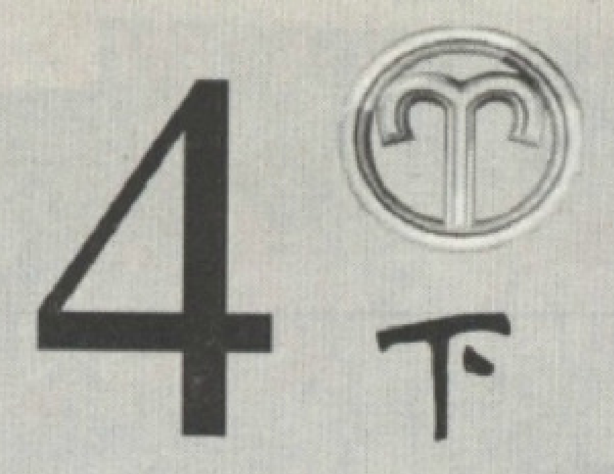
终于拿到《魔法门之英雄无敌III》的正版，盒子在邮寄过程中略遭毁损，也难怪常听闻许多用户投诉邮政系统。打开以后，颇为失望，寥寥几页的黑白说明书，共约3000余字，十足敷衍了事的架势，势必给正版用户带来严重打击。咨询上海Ubi Soft公司后得知，为了让《魔法门之英雄无敌III》在国内的发行与全球同步，短时间内仓促推出产品，从而造成如此状况。他们正在赶制更详尽的说明书，以满足玩家的需要。已购买正版《魔法门之英雄无敌III》的用户，将可凭包装盒内的用户卡免费获取新版说明书。想必在本期发刊时，我和诸位都应该拿到比较详尽的说明手册了。此举虽然亡羊补牢，却也为时未晚；只希望用户方面能谅解厂商与盗版斗争的良苦用心，而正版厂商也能在产品品质方面有所保障，尽量做到物有所值。

上期曾提及牛肉面与游戏价格问题，新天地公司不谋而合地提出了“游戏软件的价格革命”口号，决意全面推行50元全新价格体系，据悉Virgin的全线产品均将以50元价格面世。对于国内的大多数代理商而言，这恐怕是个坏消息，但引进版游戏的价格合理化应该是迟早会迈出的一步，唯有符合中国国情的价位，才可能推动游戏软件市场的发展。但此举的成功与否，还取决于市场的反应，我们真诚地祝愿新天地互动多媒体走好、走稳这第一步(第一个上市的50元游戏是《魔法师传奇》中文版)。

《大众软件CD》5月号将继续附赠完整版的游戏，在光盘中赠送由台湾梵太师公司授权的《创龙传》完整版！这是一款超越传统而又中规中矩的战略角色扮演游戏。辉煌的背景加上绚丽的效果，勾画出一片古老而充满魔力的大陆，等待玩家流连其中。

《心跳回忆背景设定》上市后反响热烈。由于《心跳回忆——永远属于你》的突发事件太多，游戏千变万化，所以许多玩家来信来函询问有关问题。我们正在制作《心跳回忆完全攻略》，以满足广大玩家的需要。除了由日本方面授权的官方攻略外，这本书中还将包括同人小说、畅谈、背景介绍等丰富内容，包括大量图片，并赠送《心跳回忆对战方块》简体中文完全版光盘一张。

在本刊1998年合订本下中曾提及今年的合订本还是每半年合订成册，但计划又有所修正，如果半年一册的话，合订本会厚达1100多页，所以本年的合订本决定按季度出版，第一季度的合订本将在5月初面市，计568页，定价25元。关于合订本配套光盘……尚在保密中，把秘密留到下一个月吧。



1999.08

(总第49期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贫和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇
本期责编:董汉涛
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:杜雷
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:中国建筑工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5) - 203
采编组电话:(010)67150982(4、5) - 206、207
网络组电话:(010)67150982(4、5) - 209
发行部电话:(010)67150982(4、5) - 202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
E-mail:popsoft @ netchina.com.cn
出版日期:1999年4月16日
零 售 价:人民币5.00元
港币10.00元
美元3.59元

本期封面为"丽台杯《大众软件》封面设计大赛"获奖作品(优秀奖)

POPSOFT



新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

问题交流

读编往来

目录



前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

上期要目

下期要目

1999年4月光盘目录

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯毅 陆强 罗曜
李靖 蔡旋 任良
大胖子 费江枫 程嘉

本刊如有印刷、装订错误，由建筑工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京阜外南礼士路3号(100037)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

'99北京国际计算机及网络展览会

'99北京国际计算机及网络展览会将于1999年8月16日至22日在北京举行。本次展会以普及全面信息化为宗旨，“电子政府”和“家庭网络”将成为研讨主题，围绕“政府上网年”这一有利时机，加大相关产品的展示力度，并将获得各级政府相关部门的大力支持。



政府上网现已成为1999年公众媒体和IT业界的热门话题。政府上网将有助于提高各级政府部门的工作效率，促进勤政和廉政建设，增进政府职能的转变，由此将促进各级政府部门办公模式和思维方式的变革，带来一场全社会的信息革命。政府上网工程必然会起到龙头作用，带动一大批政府部门、企业、个人上网，成为IT界一个巨大的投资热点。

本刊记者

第二届中关村电脑节教育图书.软件热买活动

第二届中关村电脑节定于1999年5月4日至9日隆重举行。此届展比第一届无论是规模还是活动内容、都将有较大提高，具有全国性和国际性。电脑节组委会将在位于中关村黄金地带的北京电子出版物软件批发市场举办“第二届中关村电脑节教育图书、软件热买活动”，开辟教育图书、软件热卖特区，邀请国内主要教育图书出版社和教育软件生产厂商入市，是配合电脑节以“普及现代化教育手段”为宗旨的活动之一。

本刊记者

电脑音乐2000年全国巡演

自从电脑和音乐结缘，新的创作技术和手段就不断推动着现代音乐的前进。日本罗兰公司为即将来临的新世纪献上名为“电脑音乐2000年”的活动，同时特邀日本久负盛名的电脑音乐家坂上畅先生来华为“'98罗兰杯电脑音乐创作大赛”颁奖，并展示罗兰最新的电脑音乐设备和崭新的数码音乐概念。此次巡演于1999年3月9日至15日在上海、武汉、北京、香港四城市举行，每个城市都进行了电脑音乐技术演示和讲解，现场还可欣赏到新鲜的Fusion、Techno House等风格音乐，并举行了电子舞曲狂欢晚会（Groove Party），著名音乐人张戈及本次获大奖选手楚小帅均有不俗展现。

记者在北京现场碰到的一个有趣的现象:在可容纳逾百人的友谊宫居然远远不足以承载慕名而来的音乐爱好者，一度因持票者也未能获准入内而产生骚动，人们对电脑音乐的热度由此可见一斑。

本刊记者

比尔.盖茨亲临中国发布“维纳斯”

微软公司董事长兼首席执行官比尔.盖茨1999年3月10日第六次访华，出席在深圳举行的“维纳斯”发布会。海尔、步步高等家电行业的巨头和联想董事长柳传志也出席了这次发布会。“维纳斯”是基于电视的WebTV顶视盒，可以让用户使用电视浏览网页。微软中国研究发展中心的Windows CE产品事业部总经理，在会上作了“维纳斯”的演示。

本刊记者

维真总裁来华访问

1999年3月4日，改组后的维真公司副总裁蒂姆切尼（Tim Chaney）先生，对维真在中国的合作伙伴新天地公司进行了友好访问。宾主双方就进一步加深合作的问题进行了广泛地探讨。

新天地在去年年底维真公司最困难的时候，与维真公司达成继续合作两年的意向。切尼先生对新天地给与维真的支持表示由衷的感谢，而在今年2月份，维真宣布与Interplay合并后，已经彻底度过了难关，并且与Computer Artworks签下了改组以后的第一个游戏《基因战士》（Evolva）。切尼先生表示愿意在1999年与新天地全面合作，共同开拓中国的游戏市场，届时将会有大规模的行动出台。随后切尼先生观看了新天地正在汉化的游戏《魔法师传奇》的演示，对新天地的汉化工作给予了高度赞赏。目前，新天地正在为维真制作《魔法师传奇》的日文版。维真计划与新天地合作建立远东地区的游戏本地化中心，负责制作维真、Eidos等公司电脑游戏的简体中文版、繁体中文版、日文版和韩文版。为了促进中国游戏业的发展，维真也愿意在中国与新天地合作进行游戏开发，在开发工作中可以为新天地提供维真在国外的制作组所使用的游戏引擎和开发工具，这样将大大缩短国产游戏与国外技术上的差距。

本刊记者

北京大学微星&AMD 杯首届计算机文化节

3月14日，在北京大学光华楼，举办了“北京大学微星&AMD 杯首届计算机文化节”的开幕式。出席开幕式的有北大的各级领导、兄弟院校的代表以及微星公司执行

总裁和AMD公司的代表。开幕式上，北大副校长林钧敬作了讲话，他首先感谢微星公司、AMD公司及社会各界对大学校园文化的关注，并且鼓励同学们参与到文化节中去，在各项活动中大展身手。

此次计算机文化节是由北京大学发起，由北大团委策划的首届计算机文化节，从一开始就得到了各级领导的重视，并且得到了微星公司和AMD公司的大力支持，文化节陆续开展了“首届北京大学计算机高题论坛”、专题讲座、电脑产品展示会等各项异彩纷呈的活动。

本刊记者

1999微星科技校园行

为了让在校大学生能够更加切实了解校外正在日新月异不断发展的电脑技术，微星科技在全国范围内与各地高校合作举办“1999微星科技校园行——电脑技术专题讲座及最新硬件产品展示”活动。本次活动列车于1999年3月18日晚到达沈阳东北大学，最后将于1999年4月中旬抵达天津的南开大学，沿途经过哈尔滨工业大学、哈尔滨理工大学、济南山东大学、清华大学、北京大学、复旦大学、上海交通大学及天津大学等。活动的每一站都由微星公司在当地的代理商全力协助，同时微星还将积极邀请各地的媒体及其它硬件厂商参与。通过这次活动，学生们了解到当今世界最先进的电脑技术以及个人电脑的未来发展趋势，看到各种当今电脑核心技术的最新处理器、主板及其它硬件设备和由这些设备组成的超级梦幻电脑的精彩演示。

本刊记者

致荣、艾尔莎携手闯市场

全球著名的3D图形加速卡厂商艾尔莎（ELSA）国际科技股份有限公司宣布，北京致荣信息技术有限公司成为其中国市场唯一的总代理，从而确立了艾尔莎公司将在中国3D市场获得更大份额的市场目标。致荣将代理艾尔莎图形处理系列产品，并担负起艾尔莎对国内客户的售后服务及技术支持，双方对此次合作表现出极大的兴趣，对合作前景充满信心。

德国艾尔莎公司一向在图形处理与数字通信两大领域以傲人的科技领先，其专业CAD/CAM绘图卡、数据机、ISDN卡、视讯会议系统等产品在全世界也享有盛名。致荣公司在代理计算机配件产品方面有丰富的渠道经验及技术力量，近几年来为台湾数家著名的显示卡、调制解调器及主机板生产厂商在国内的市场开拓起了非常重要的推动作用。

本刊记者

Intel“软件花园”牵线搭桥，软件与硬件合作

通过Intel公司及其网站上的“软件花园”栏目，北京讯怡集团东方讯怡电脑公司与台湾友立资讯股份有限公司（Ulead Systems）和北京创意鹰翔公司达成全年合作协议。讯怡电脑1999年将在其代理的全线产品中，捆绑赠送友立热门软件《我行我速2.0》（PhotoExpress）与鹰翔即时战略游戏《生死之间II——末日传说》完整版。

《我形我速2.0》是一款专门对PentiumIII CPU进行过优化的非常适合于家庭的图形图像处理软件。友立获得了讯怡电脑OEM定单，将在其所代理的包括精英主板、建邦主板、ATI显示卡及视频会议、电视捕捉卡等产品系列中捆绑《我形我速2.0》进行销售。《生死之间II》是目前非常受欢迎的国产游戏，各方的好评如潮，在国内玩家中享有很高的喜爱度。

Intel公司网上的“软件花园”旨在加强国内PC硬件厂商与软件开发商之间的关系，促进交流，相互提高。讯怡集团与两家软件厂商协议的签署，不仅使其成为国内大规模捆绑软件进行供货的PC配件厂商，也为国内电子商务的发展摸索出一条新路。当然，最终受益的还是广大的计算机用户。此次合作是国内首批通过Internet网络，直接促成计算机硬件厂商与软件厂商合作的代表案例之一，充分体现Internet无可代替的优势。对促进国内网上商务的应用与发展，及硬件厂商对软件厂商的关注，都有非常重要的意义。

本刊记者

最佳个人主页擂台赛

随着互联网在我国的迅速发展，越来越多的玩家也成了网上的冲浪一族。不少玩家为自己喜欢的游戏专门度身定做了个人主页。上海育碧电脑有限公司应广大玩家的要求，同时为了加强与广大玩家的交流将于近期开展一次大规模单个游戏的个人主页评选活动。从现在开始，任何玩家制作的有关上海育碧电脑有限公司游戏产品的个人主页都能够参赛。第一轮指定的产品是《魔法门之英雄无敌III》（Heroes of Might & Magic III），详情请见http://www.ubisoft.com.cn/。

本刊记者

“育碧奖学金”在京颁发

1999年3月10日，世界著名的娱乐软件公司——法国Ubi Soft（育碧）公司正式在京宣布成立北京分公司。与此同时，“育碧奖学金”在北京电影学院隆重颁发。这是Ubi Soft公司在中国设立的首个奖学金，也是国内艺术院校首次与大型跨国多媒体制作公司合作培育新型艺术人才。“育碧奖学金”的颁发为Ubi Soft在中国培养21世纪游戏软件研创人才拉开序幕。获得本次“育碧奖学金”的是北京电影学院美术系学生刘阔和老师孙力。他们将得到Ubi Soft的特别邀请和资助，前往Ubi Soft巴

黎的总部作为期两周的访问。除了参观Ubi Soft总部的各个工作室外，他们还将参观电视台、电影制作工作室和多媒体制作室以及卢浮宫、艾菲尔铁塔等名胜。

本刊记者

创新宣布进军便携式数字音频市场

创新科技公司于1999年3月6日至7日在纽约举行的1999 纽约音乐暨国际互联网展览会上与其子公司E-mu System和Ensoniq一起展示了最新PC音频和音乐技术的产品，同时宣布进军便携式数字音频市场（包括对MP3压缩标准的支持），并将与国际互联网数字音频主要提供商开展战略合作。展览会上创新展示了其最新的便携式数字音频播放器。

本刊记者

'99春季东京游戏展

'99春季东京游戏展(Tokyo Game Show'99 Spring)于1999年3月19日至21日在东京开幕。东京游戏展是由日本游戏业团体CESA（Computer Entertainment Software Association）主办的每年两次的游戏展览会，社长为科乐美株式会社社长上月景正。世嘉、索尼、任天堂、微软、科乐美、光荣、SQUARE、HUMAN、CAPCOM、ENIX、BANDAI、ASCII、讲谈社、德间书店、角川书店、神户电子专门学校等众多场商参加了大会，展示了自己的最新作品，参观人数达17万。这次展会以电视游戏和街机游戏为主，也有PC游戏参展。展出的PC游戏包括《世嘉拉力II》、《樱大战》、《大刀》、《伪典·女神转生——东京魔示录》、《女神异闻录》、《俏皮小情人II》等。

本刊记者

惠普公司准备一分为二

美国惠普公司（HP，Hewlett-Packard）是一家在国际上享有极高荣誉的电子与计算机公司，主要业务集中在工作站、PC机、服务器、影像处理与各类电子测量仪器等方面。为了更好地开展信息产业方面的业务，惠普公司于1999年3月初宣布将进行重大的企业改组。主要的变化就是把测量仪器事业部独立成为上市公司，其他的信息类部门则仍归HP所有。1998年，HP全年总营业额为417亿美元，其中测量仪器部门的营业额为78亿美元，占总数的18.7%。HP公司认为，新公司成立后对双方业务的发展都很有好处。这次被誉为硅谷历史上最大的企业改组活动预计将在明年年中之前完成，而公司现任总裁Lewis Platt表示，惠普今后可能还会进一步将图像处理部门划分出去，不过他已经决定在本次重组结束后就辞去所有职务，结束长达8年的惠普总裁的生涯。

本刊记者



DIAMOND FIRE GL1 加速器

1999年3月1日，Diamond多媒体系统公司宣布把最新的Diamond Fire GL1视频加速器增加到它获奖的Fire GL专业图形加速器系列中。Diamond Fire GL1加速器带有革命性的性能价格比，首先为Windows NT工作站提供了256位引擎市场。Diamond Fire GL1加速器采用IBM 256位图形光栅，具有两倍标准128位引擎的宽带去提供快速的2D和3D图形性能，内置250MHz RAMDAC，具有多线程OpenGL驱动，支持Intel新的Pentium III流式SIMD扩充的多处理系统，提供高达每秒1500万图形保真矢量支持和每秒处理2亿象素。新技术优化的Diamond Fire GL1加速器在双处理器工作站的第二个处理器上卸载几何学功能提供“真”多线程，改观了几何学功能，在复合线程中剪辑和激活任务。每个任务能更进一步分解为两个线程，然后并行处理来提高处理能力，达到先进的性能。Diamond Fire GL1具有32兆内存和PCI及AGP两种配置，于1999年4月开始面市。

本刊记者

EPSON投影机

享誉全球的彩色映像输入输出产品供应商EPSON公司，近日在中国大陆地区发布了两款投影机新品——便携式投影机EMP-7200和手提式投影机EMP-7500。此两款产品的推出进一步丰富了EPSON产品线，到目前为止，EPSON已在中国市场提供了从几万元到十几万元7种性能卓越、针对性强的多媒体液晶投影机，为不同层次的商业、教育、政治、军事等各界人士提供了不同层次的选择，成为商务旅行和会议演示及多媒体教学演示的好帮手。

EMP-7200为XGA级的便携式投影机，分辨率为1024×768，能在CAD/CAM中呈现高质量画面，亮度为1000 ANSI流明。EMP-7500重量只有4.2公斤，能和笔记本电脑及便携屏幕组成流动回忆系统。

……………………………………………… 本刊记者

Trident 4DWave-NX

在PCI声卡刚流行时，Trident曾发表过Trident 4DWave-DX的PCI声卡芯片，它低廉的价格和不错的性能赢得了DIYer的好评。现在，Trident又再次发表新的声卡芯片——Trident 4DWave-NX。该芯片支持Microsoft DirectSound/DirectSound3D，具有4声道输出和S/P-DIF输出，这意味着它可以通过驱动程序实现EAX和A3D的效果，相信在游戏里将会有很好的表现。并且4DWave-NX芯片是对应低端市场，相信它的价钱可以让普通玩家接受。

……………………………………………… 广东　李捷

NetWare 5.0 中文版

NetWare 5英文版的推出在全球网络界掀起的冲击波仍然未尽，NetWare 5中文版已于1999年3月在中国市场全面发售。NetWare 5中文版在无数用户翘首以待的热切目光中全面登陆中国市场，体现了Novell对广大中国用户最殷切的承诺。此次以“红色风暴”命名的全国热卖活动包括:在全国主要城市招募首批Novell授权经销商加入此计划，并有相应的奖励计划。到目前为止共有近50家指定代理加入这一计划，覆盖各主要城市及行业。同时Novell公司将进行全国性大规模NetWare 5中文版直邮活动，向用户邮寄产品资料、产品报价和指定代理商名单，并与指定代理商在全国各主要城市共同举办市场促销活动和广告宣传。

……………………………………………… 本刊记者

创新四点环绕数字音箱系统

创新科技有限公司及其全资子公司Cambridge SoundWorks发布了其最新的音箱系统——四点环境数字音箱系统FourPointSurround FPS2000 Digital。这套令人惊叹的新型数字环绕声系统具有高功率、高输出和四通道系统的特点，特别适合挑剔的游戏玩家。四点环绕数字音箱系统FourPointSurround FPS2000 Digital是以受到高度好评的PCWorks FourPointSurround为基础而开发的，具有完全新型的低音炮设计和更强劲的环绕音箱，使系统整体的功率更强大，并具有与Sound Blaster Live! 声霸卡连接的数字输入，从而使得它成为游戏和PC音频热衷者的高端标准。

作为对Sound Blaster Live! 系列声霸卡的专门补充，四点环绕数字音箱系统的新型数字DIN输入可实现从声卡到音箱的真正的数字传输，提供音色最纯、无任何失真的音频信号，从而使得FourPointSurround FPS2000 Digital在环境音效游戏中提供令人难以置信的高性能三维真实感。

创新科技有限公司的附属子公司Cambridge SoundWorks公司生产40多种不同类型的家庭立体声、汽车立体声、家庭影院和计算机音箱，是美国最大的工厂直销式立体声公司之一，在美国的马萨诸塞州、新罕布什尔州、缅因州、康涅锹格州和加州的26家零售店销售它的立体声音箱产品和音响系统。

……………………………………………… 本刊记者

3D Blaster Savage4 显示卡

创新科技有限公司宣布将以129.99美元的价格推出3D Blaster Savage4显示卡。这款显示卡使用S3公司的Savage4 PRO图形控制器，采用了S3TC纹理压缩技术，性能卓越、视觉品质上乘。3D Blaster Savage4使用32兆SDRAM、300MHz RAMDAC，配有硬件辅助DVD解码功能，支持PCI、AGP 2X和AGP 4X的总线架构、32位3D真彩色渲染、128位3D图形引擎和双纹理3D渲染流水线，使3D游戏软件运行起来更加流畅。

……………………………………………… 本刊记者

MP3影碟机

MP3是新一代音乐的媒体，一张标准光盘可存储近200首歌或600分钟音乐。本来，MP3播放器只有电脑软件能完成，但目前世界上首台能播放MP3的影碟机在江苏新科电子集团研制成功，它填补了我国及世界电子行业的空白。

……………………………………………… 上海　雪狼

《烈火文明》及《战国》即将上市

1999年3月18日，中青旅尚洋电子技术有限公司在北京为其最新电脑游戏产品《烈火文明》及合作伙伴逆火公司的新游戏《战国——噬魂之旅》举行了新闻发布会。期间，尚洋公司向与会者介绍了一段时间以来的发展轨迹和对游戏产业未来的一些看法。近几年，尚洋公司在系统集成领域取得了骄人的业绩，处于行业领先地位。1998年9月，尚洋公司与中青旅股份有限公司进行了资产重组，公司借此扩大了经营规模，增强了市场竞争力，具备了雄厚的经济实力。与此同时，公司也加大了对游戏产业的投人，一系列新的游戏项目陆续上马。

从1997年开始，尚洋公司就与国际知名芯片厂商Intel公司合作，在其技术支持下，游戏《烈火文明》针对其最新处理器进行了技术优化，游戏制作人员的技术开发能力也得到了锻炼和提高。此次发布的逆火公司产品《战国》也获得了同样的合作机会。今年尚洋公司积极寻求与国内知名游戏制作公司——逆火的合作，并于此次发布会上正式宣布了双方的合作意向。1999年度双方将在产品的制作、代理和销售等方面进行密切合作，共同开拓国内电脑游戏软件市场，推出《战国》、《世纪战略》、《疾风猎杀》等电脑游戏。

……………………………………本刊记者

新天地推行50元全新价格体系

1999年3月22日，新天地互动多媒体宣布，将从即将推出的《魔法师传奇》(Magic&Mayhem)中文版开始在维真全线产品上推行全新的50元价格体系。新天地互动多媒体推出的游戏品质一直在国内颇受好评，此次又率先推出了50元价位，在中国的游戏软件业树立起了一面新的旗帜。

……………………………………本刊记者

电子艺界亚太区总裁访华

1999年3月25日，电子艺界亚太区总裁Nigel Sandiford在京接受本刊记者的采访，他表示电子艺界非常重视中国的市场，除了依旧以最快的速度引进英文游戏外，电子艺界还会加速汉化的时间。今年已经推出了《上帝也疯狂III》中文版，还将发行《模拟城市3000》中文版，在今年晚些时候可能还有《地下城守护者II》及其它的一些产品。Nigel Sandiford说，今后会加强同媒体的关系，包括同大众软件的关系，多举行各种活动来同玩家直接交流，让玩家第一时间接触电子艺界的游戏。

……………………………………本刊记者

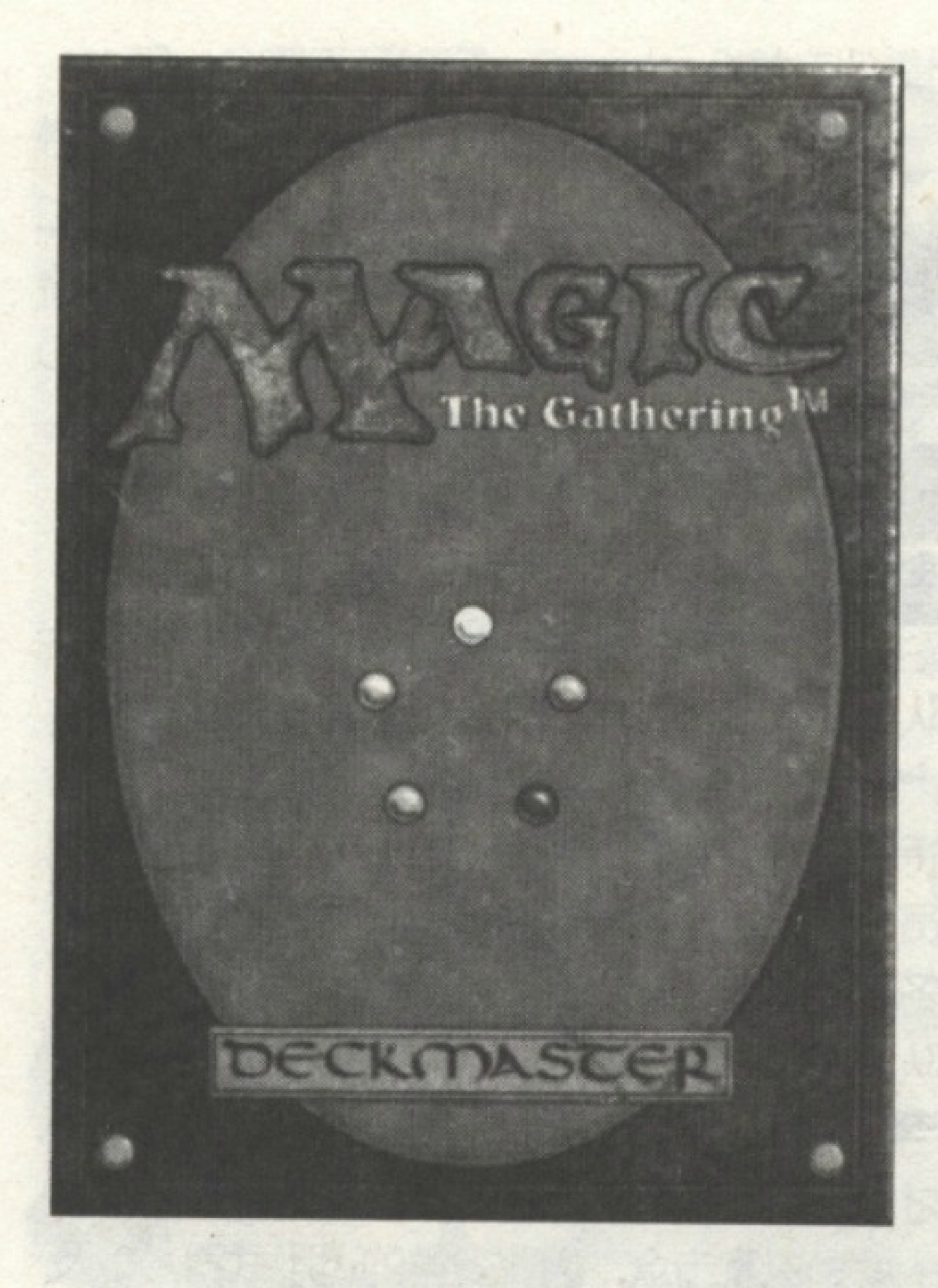
纸牌游戏“万智牌”

以西方的神话传说为背景的纸牌游戏“万智牌”(Magic: The Gathering，在中国台湾地区翻译为“魔法风云会”)已经悄然进人了中国大陆。集换式纸牌游戏万智牌是由美国宾州大学数学教授李察·加菲尔(Richard Garfield)博士于



1994年精心研究发明的。它可供两人以上参与，特点是技巧性强、具有浓厚的战略意味，集桥牌和棋类运动的精华于一身，并辅以千变万化的阵法，复杂的随机变化和挑战性能使参与者获得无穷乐趣，并得到智力上的锻炼。因此，万智牌自问世后在短短数年内便风靡欧美及东南亚50多个国家，其内容和规则已被译成25种语言，总销售量超过30亿张，每年全球营业额远超过1亿美元。万智牌的游戏规则更被改编成游戏，被Microprose、Acclaim等公司移植到了电脑上。

发行万智牌的美国威世智公司(WOTC，Wizards Of The Coast)成立于1990年，以出版战略、斗智性卡牌著称，公司总部设于美国西雅图市。在公司建立之初，它的产品并不受欢迎，但1994年万智牌的面市使它一跃成为此行业中名气最响、排名第一的公司。1996年，威世智公司开始拓展亚太区业务，并在中国台湾地区发行了万智牌的繁体中文版。1997年，威世智更是成功地收购了有20多年历史的以出版桌面游戏为主的TSR和Five Rings Publishing，再次增强了



在其行业中的领导实力。1999年初，威世智公司在北京设立了办事处，开始发行万智牌的简体中文版，并在清华大学等地举行了推广比赛。万智牌已经得到了中国国家体育总局的认可和推广。

万智牌由始至今共创出近5000张卡牌，而且还在不断推出新品种。游戏以架空世界多明尼亚为背景，每名参加的牌手都代表一个拥有强大法力的法术师。游戏开始时玩家各有20点的生命值，使用自己手中的万智牌以召唤生物、释放咒语和使用其它效应牌等手段打击对手，将对手的生命降到0即获得胜利。由于是人与人之间的战斗，没有一定的规律，所以有很强的互动性。由于以前接触过电脑游戏《魔法风云会》，所以笔者对万智牌抱有浓厚的兴起。在3月份威世智北京办事处举行的推广会上，记者只用了半个小时就学会了万智牌的玩法。虽然万智牌的文化源于西方神话，但在游戏规则上并没有什么问题。

万智牌目前有初级、高级和专家级三个难度等级，包括古典第五版（Fifth Edition）、上古器物篇（Antiquities）、晴空号传说（Weatherlight）、暴风雨（Tempest）、天罗城塞（Stronghold）、出瑞斯记（Exodus）、克撒传、三国志等许多的系列，每个系列都有自己的故事背景。用户购买的套装起始牌“博图”只有60张，供初学者使用。而它的“补充组合”包括10或15张牌，但每包并不完全一样，其中有一些非常厉害的牌。牌手一般自备数百张牌，组合自己的套牌，创造其独特的战略和阵法，因此出牌打法千变万化。

牌手不需要的牌还可以与他人交换，以取得自己需要的牌，所以万智牌叫做搜集交换式卡牌（Trading Cards）。由于万智牌每张牌都有精致的插图，其中的有些插图还是由中国画家绘制的。而有很多牌已绝版，所以各国牌手竞相珍藏，这些牌的价格也逐年上升。

“博图”属于初级，简单易学，掌握后只须再学习万智牌规则，便可晋升比赛级，而古典第五版属于高级（比赛用），牌手可参加万智牌国际健智协会（DCI），与各国朋友进行友谊比赛。全球性的这项比赛可分为校际赛、地区赛、国家赛、洲域赛、职业选手赛、世界冠军大赛等。所有购买万智牌的牌手都可以自由参加万智牌国际健智协会，全部比赛结果均存入电脑，并通过专家研究设计的程序，每月公布全世界参赛者的分数及排名。

……………………………………本刊记者

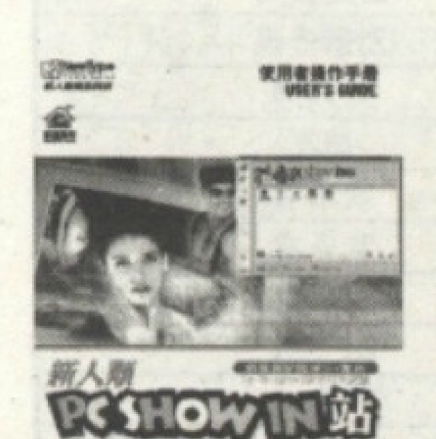
电脑游戏预定发行榜

	游戏名称	出品公司
1999年4月	苍穹守护者	光谱资讯
	纵横天地之烽火三国	梵太师
	蓝调情人	捷友
	倚天屠龙记	欢乐盒
	武状元苏乞儿	欢乐盒
	少林寺十八铜人	欢乐盒
	梦幻模拟战	EZ Soft
	大刀(Daikatana)	ION Storm
	铁血联盟 Ⅱ (Jagged Alliance Ⅱ)	Sir-tech Software
	狩魔猎人 Ⅲ (Gabriel Knight Ⅲ)	Sierra Studios
	微软棒球2000(Microsoft Baseball 2000)	Microsoft Games
	把星星握在手中 Ⅱ (Reach for the Stars Ⅱ)	Microsoft Games
	暗影军团(Shadow Company)	Interactive Magic
	阴影人(Shadowman)	Acclaim
	命运之翼(Wings of Destiny)	Psygnosis
	机器(Machines)	Acclaim
	生龙活虎(LiveWire!)	SCi
	天使同盟	TGL
	钓鱼高手	TGL
1999年5月	隋唐争霸	梵太师
	七大王朝 Ⅱ (Seven Kingdoms Ⅱ)	Interactive Magic
	勇敢的心(Braveheart)	Eidos Interactive
	波斯王子3D(Prince of Persia 3D)	Red Orb Entertainment
	战士决斗 Ⅱ (Fighter Duel 2)	Ocean
	星际旅行:联邦的诞生(Star Trek:Birth of the Federation)	Microprose
	帝国时代 Ⅱ (Age of Empires Ⅱ)	Microsoft Games
	罪恶的生命(Kingpin: Life of Crime)	Interplay
1999年6月	机甲争霸战 Ⅲ (MechWarrior Ⅲ)	Microprose
	地下城守护者 Ⅱ (Dungeon Keeper 2)	电子艺界
	巫术 Ⅷ (Wizardry Ⅷ)	Sir-Tech/前导
	州际风暴82(Interstate '82)	Activision
	横扫千军资料片(Total Annihilation:Kingdoms)	Cavedog
	大战(Shogun:Total War)	电子艺界



MP3频道——音乐无限

关于MP3的合法与否的争议也从未停止，新技术的出现总是使立法显得滞后。MP3作为一种标准已经确立其无可争议的地位，但是迄今还未有一张正式MP3出版物来满足日益迫切的需求，但情况不会总这样持续下去，由河南音像出版社授权并提供曲目、大众软件晶合工作室制作的《MP3频道——音乐无限》专辑正弥补了这一空白。您可以一张光盘上听到多达16张CD共计150首的歌曲，风格的多样允许你选择的多样。除了纯粹的音乐体验外，作为电脑用户还可以充分享受到DIY的乐趣，故此这里特地精选了全系列的MP3工具集，包括播放、制作、列表、WINAMP外观及其它工具集。

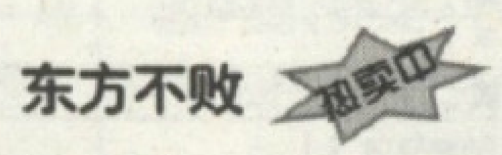


上市日期:4月下旬

零售价:49元

PC Show In

PC Show In是自己制作屏幕保护程序的工具。只需透过最简单的"读档"程序，即可完成个人独特屏幕保护程序，简单又方便。自己的风格偶像、家人、情人、小朋友、宠物，都可以成为电脑中的屏幕主角！它拥有数十种精彩动人的程式屏幕展现效果，也可以选择"随机展示"功能，让电脑任意切换各种不同展示效果！该软件不仅可以用于个人还适用于企业展示及宣传。



上市日期:4月下旬

零售价:68元

东方不败



《东方不败》是有实达铭泰制作的游戏修改工具，定期自动内存扫描功能和支持截图等功能，可以外挂游戏参数包，提供了经典游戏软件的汉化包，附加了四百余种游戏的攻略秘籍和百余个游戏网址，科研在调用联机词典。它在修改功能上并不比台湾制作的《游戏修改大师》等产品差，特别是在对英文游戏的汉化上更强化了不少功能。



零售价:80元

三角洲特种部队



由NOVALOGIC制作、电子艺界代理的《三角洲特种部队》（Delta Force）是一套以单兵战斗模拟为主的游戏。玩家所扮演的对象是目前美国最主要的反恐怖作战特遣小组"三角洲特种部队"。该部队可说是精英中的精英，它的成员主要来自于美军的各个特种部队。玩家也将如同真正的队员一般，深入恐怖分子的基地执行各种任务。在40个由三角洲特种部队训练军官所规划的任务中，玩家与队友必须完成上级所交付的任务才能过关。而特种部队作战最常见的就是以寡击众，因此妥善的运用武器，以及依靠队友间的相互支援，则是对玩家的最大考验。



零售价:149元

半条命

由雪乐山（Sierra）制作、奥美代理的《半条命》是一套主观视角的射击游戏。游戏不同与《雷神之锤》等，有丰富的剧情。游戏包括多种威力强大的武器和拥有恐怖智能的异形鬼怪。游戏支持网络对战功能、多种3D显示卡和A3D音效。



零售价:148元

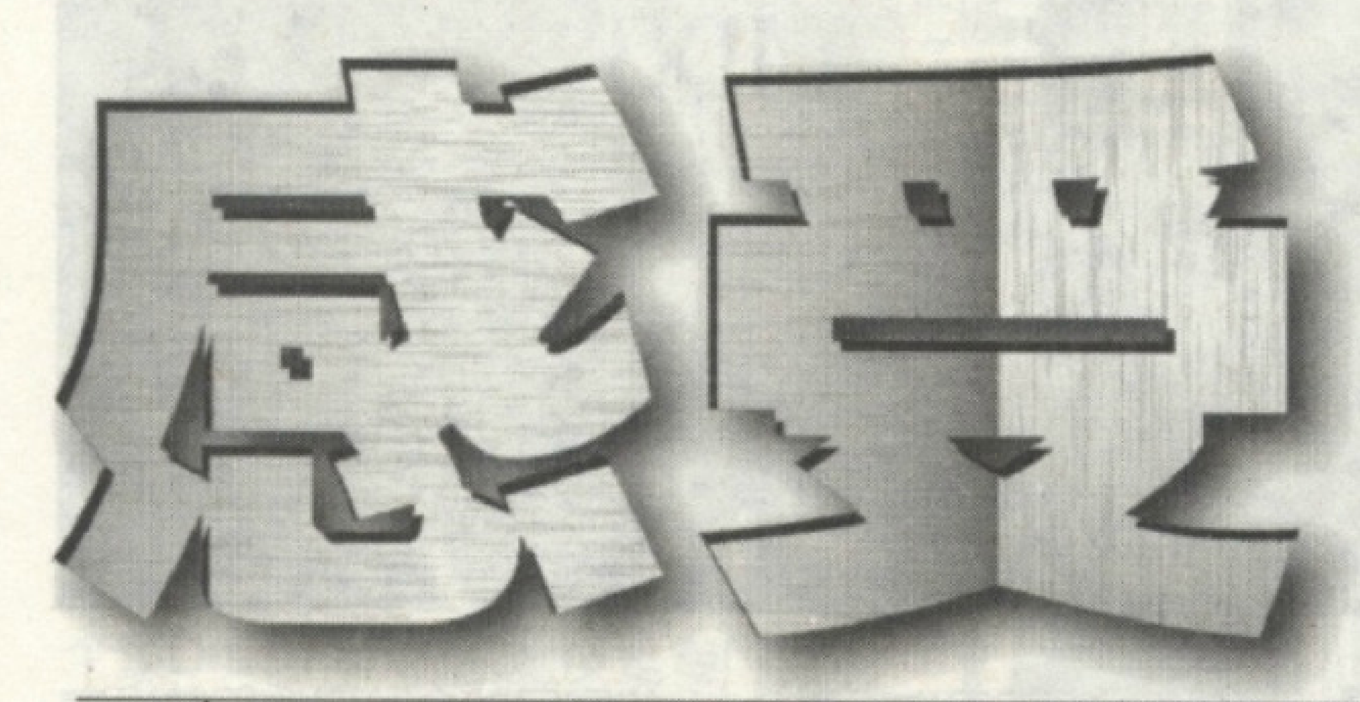
决战朝鲜

《决战朝鲜》为金山公司制作的回合制战略游戏，玩家作为一名年轻的志愿军军官转战朝鲜半岛。游戏的重要特点表现在具体的玩法真实性上。面对麦克阿瑟、李奇微、克拉克等二战之神，玩家将和彭大将军并肩作战，必须充分运用智慧和战术。游戏总计43关，其中包含6个隐藏关，4个英雄关，不仅真实地再现了上甘岭阻击战、金城反击战、奇袭百虎团、五大战役等著名战役和事件，还插入了大量的珍贵历史照片、战争背景文字和写实记录片。



上市日期：4月17日

零售价:148元



COMDEX China '99

北京 尚进

又一个春天开始了，Comdex作为IT业最传统的国际性展览在中国迎来了它的三岁生日。

作为Comdex China成长的见证人我怀着兴奋的心情踏入了北京国际展览中心的大门，那么Comdex China 99给我们带来了什么新气象呢!

Comdex China 99主题演讲异彩纷呈

如约而至的Comdex China 99于今年3月23日至26日在北京国际展览中心举行，同期进行的主题演讲亦受到了广泛关注。

已在中国成功举办两届的Comdex China（世界计算机博览会）以其国际级专业IT展览形象广为业内同仁熟知。作为Comdex China的重头戏——主题演讲和技术讲座部分，每次都将邀请信息产业界权威人士前来参加，这些高层次讲座将为分销商、信息系统主管、信息系统工程师、网络/通讯专家、软件开发人员、技术专业人员提供丰富的业界热点和趋势分析，使Comdex China 99会议成为了解Internet/Intranet、电子商务、平台、网络连接、开发者工具、数据储存技术以及对象与分布式数据等内容的教育论坛。

Comdex China 99会议力邀了四位“重量级”人物登上主题演讲的讲坛，他们是:

IBM公司高级副总裁暨软件集团执行官John M.Thompson先生，他现在负责IBM公司的资产达135亿美元的软件集团，同时是IBM全球管理理事会10人执行委员会的成员之一以及公司全球再设计工程负责人。John M.Thompson先生在目前IBM的改革中起着举足轻重的作用。此次，John M.Thompson 先生重申了电子商务对于中国的深远意义，并着重探讨了中国如何从这一领域挖掘最大的商机。

四位主题演讲人唯一的一位女性是 Autodesk 公司董事会主席兼首席执行官Carol Bartz女士。Autodesk是目前世界上最大的PC设计软件公司，也是全球第四大PC软件公司。

Carol Bartz女士与美国政府保持着重要的关系，她同时在硅谷及美国商界享有盛誉，被誉为商界女性中的一名杰出技术领袖。Carol Bartz 女士已被列入世界科技界杰出妇女名录，主题演讲的题目是：“通向二十一世纪的设计桥梁”。

第三位演讲人是美国国家半导体有限公司总裁暨首席执行官Brian L.Halla 先生。作为单芯片系统的创始人，Brian L.Halla先生提出了单芯片系统“System-on-a-Chip”的理念，并通过一系列的购并和出售活动为他构想的单芯片系统奠定了坚实的基础。他对未来有一个很大胆的设想：电脑经过了晶体管、集成电路以及大规模集成电路的发展，已经将越来越多的功能集成在越来越小的芯片中，并最终全部集成在单芯片中。Brian L.Halla 先生在主题演讲中发表了关于单芯片系统的演讲并展示先进的系统设备。

四位演讲人中最年轻的是联想集团高级副总裁兼联想电脑公司总经理杨元庆先生，他同时是金山公司董事局主席。杨元庆先生1988年进入联想集团，曾担任联想集团各级管理职务，并先后荣获中国科学院“优秀青年奖”、首都青年“科技企业家之星”奖、第二届“中国杰出青年科技创业奖”，先后被评为“跨世纪青年科技创业英才”和“北京市十大杰出青年”。此次，杨元庆先生探讨的话题是“因特网和中国信息企业的未来”。

此外，还邀请到Intel公司的John E. Davies先生专程来Comdex China 99做“专题演讲”。John E. Davies先生是英特尔公司副总裁兼亚太区总经理，负责

Intel公司在亚太区的销售和市场营销工作，他的演讲题目是“启动互联网的威力”。

纵观几位演讲人的背景不难发现，他们均代表国内外知名的大公司，驾驭着IT行业最新的研究趋向和发展态势，从他们的发言中，听众聆听到来自科技前沿的声音，有机会追随当今业界最热门的研究趋向并分享成熟的应用成果，用以获取全面的技术技巧来保持竞争优势，从而达到与国际潮流同步的目的。这一结果正是Comdex China 99提供“主题演讲”论坛的初衷所在。



感受 Comdex

随着中国社会逐步进入信息化社会，今年的Comdex大展吸引了许多非IT行业的目光。虽然依旧是一字长蛇的队伍领取纪念品，依旧是花枝招展的小姐大发特发宣传材料，但是依稀感受到今年的Comdex有了不小的变化。

从参展的厂商可以发现，IT业的巨子们似乎都统统害了羞，只有Cyrix一展大旗，倒是硬件代理界大腕级的大船公司把站台布置得几乎占了半个5号馆。值得注意的是有一个巨大的展台让我觉得颇为蹊跷，偌大的展台没有厂商名，只有“电脑应用推进联盟”的字样和一个英文的“e”字，可以悟出国内众多厂商一起看到了中国计算机实际应用这个非常有潜力的大市场。可我看除了喧闹的会场外，很难再感受到世界级大展的气氛了，不难使人有种冤枉的感觉。当我看罢展览，随着蜂拥的人流走出展馆，有人叹息Comdex China的衰落，有人为国内厂商的增多而鼓舞，而我觉得这是中国IT发展过程中的一环。

走马观花 Comdex

1.不一样的CE电脑

此次大展参展商中论实力论规模首推美国国家半导体了，他们的CEO Brian L.Halla亲自到中国的IT讲坛大讲特讲中国在信息时代的重要，此君的一席称赞，令前排就座的政府官员龙颜大悦。似乎中国真成了信息时代的龙头老大，但如果你看看Cyrix的展品就会发现他们并没有象大家想象的那样展示有关该公司下一代cpu Jalapeno的资料。而硕大的展台上布满了采用MediaGX芯片的信息产品，其中首推WebPAD。

WebPAD是一套可以随身携带的上网设备，从它的身影中不难看出SUN早先力推的NC的影子。它只是一个架设在处理器上的屏幕触摸屏，用户只须在屏幕上用专用笔指指点点就可以浏览web页面。它透过一个基站连接到网络上，这个基站可以是xDSL，也可以是ISDN，更可以是普通的调制解调器，WebPAD就可以完成上网的任务，而且还不会象威纳斯那样不能浏览800X600以上的专为pc设计的网站。它使用Cyrix的MediaGX处理器、Windows CE的操作系统，提供了一SB端口。虽然WebPAD与其他掌上电脑同样使用Windows CE，但是其处理能力不是掌上电脑所能比拟的。笔者亲自上手一试，感觉就象在使用医院里普及的导诊系统，不同的是其信息量广阔，而重量比两本《大众软件》要轻。稍感不适的是其可以外部连接的USB键盘稍微小了些，试想长得象人猿泰山的老外杆面棍似的手指如何敲击键盘，倒是非常适合灵巧的中国人使用。

2.汽车上的电脑

同是在Cyrix的展台上，一辆212吉普吸引了我，怎么6月的汽车展提前了不成？原来这是京惠达开发的一套多用途卫星导航仪，看起来它同WebPAD有些近似，但其内置的GPS系统就令它身价倍增，它不仅可以为司机明确自己所处的位置，还可以根据内部存储的地图资料计算路程

选择路线。有趣的是它使用的是Windows95平台，除了用软件模拟GPS的工作外，它还可以充当笔记本电脑，将其安置在汽车里可以形成移动办公室，闲暇还可以用其看看VCD。可以说多用途卫星导航仪很好地体现出信息电器化实用化的理念，也许眼下不会有多少普通用户去购买或使用，但作为一种产品理念的实际成品的推出，的确值得称赞。

3.remark 内存的克星

不知各位在选购内存时可否上过当，反正笔者去年底买了条168线7纳秒的内存，可是非常挑主板，而且最高只能上到133MHz的外频，后来才知道那是商家拿8纳秒的现代内存remark的，虽然价格上没有吃亏，但总叫人有上当的感觉。

这次展会美国的CST带来了一套内存监测设备，SP300是专门监测72线和10纳秒168线内存的，而旁边有一个象Discman的监测仪是专门监测pc100内存的。只要将内存插到测试槽中，按动开始键，系统就会对内存的底层值及峰值一一测试，并通过显示条告知内存的型号及实际性能规格。纵然你remark得天衣无缝，在它面前准栽。如果要买内存不妨带上它，尽管你商家造假，交钱后拿出一测，双倍索赔吧。

4.数码间谍相机

数码相机就成了吧，干吗还加一个间谍呀。如果你亲自使用过就会同意我这样称呼它。

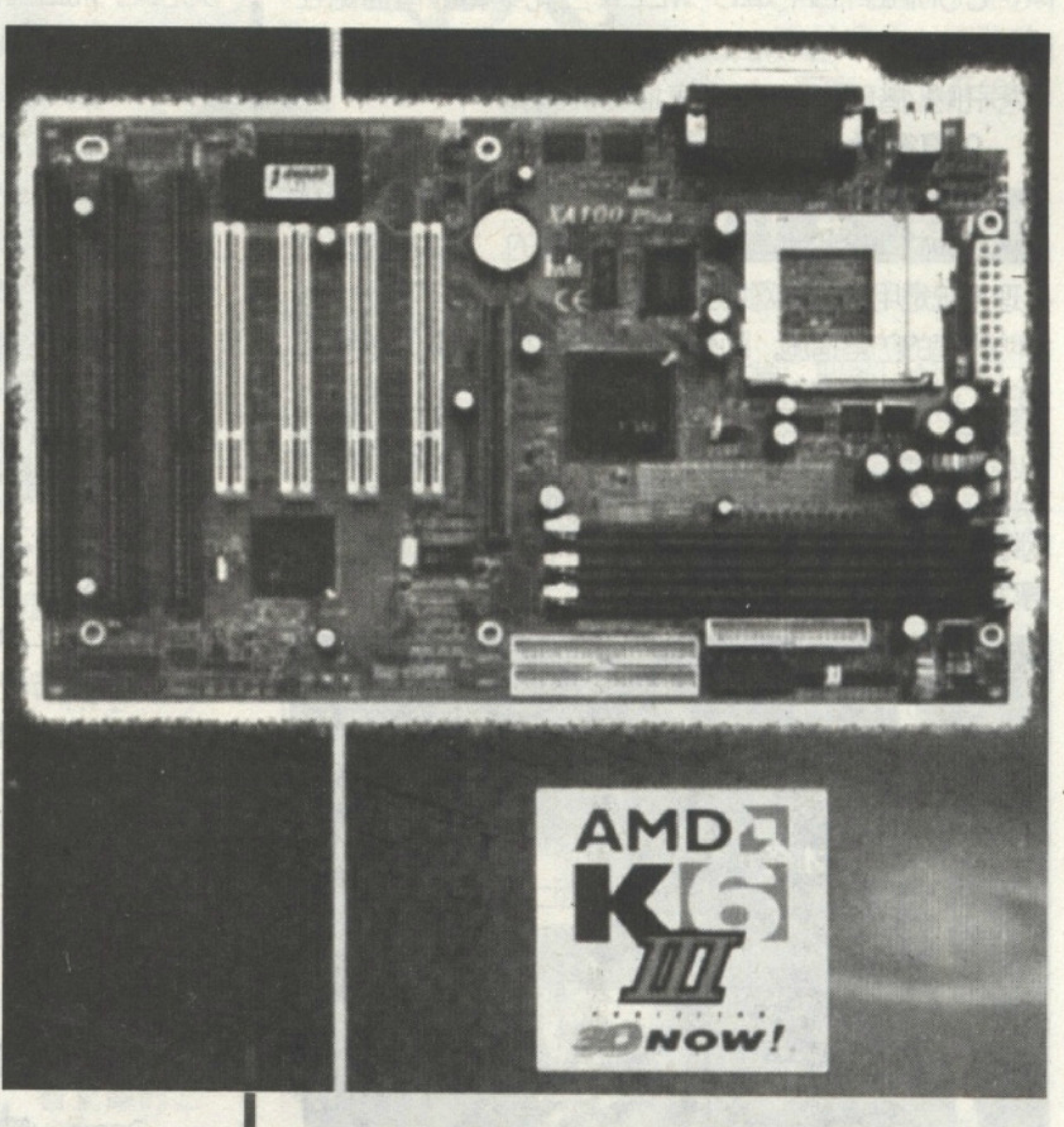
由台湾LARGAN制造的数码相机非常非常的轻巧，比掌中宝还要小，内置电池可以连续拍摄150张照片，还可以内置传统摄影用两伏锂电池。Lmini350型只能达到640×480的水准，输出效果虽然还不能超过传统相片，但是作为低价格的大众入门级已经非常便宜，国际售价仅199美元。而且2MB的内存可以存32张相片，用它拍摄一些静物足矣。我建议商业间谍们可以考虑选择它，它真是太小巧了。

5.键盘与手写板合体

其实键盘发展到今天可以说万变不离其宗，此次台湾的立基公司带来了一种概念上新颖的键盘SuperPen。其实它是将手写板与鼠标合成为一体，再将其与去掉小键盘区的普通键盘通过一根导线联接。该公司的技术经理还向笔者介绍了非展品的合体键盘，与前面的pk3333不同的是手写板与键盘牢牢的合在了一起。利用一根笔竟可以完成鼠标的工作，笔上的两个按键就可以做鼠标左右键的工作。从中文处理的发展方向看这种尝试也未尝不可，据我了解目前国内不少整机厂商对其都很感兴趣，作为OEM产品马上就会出现在一些品牌机上。

6.另类显示器

何谓另类，就是与众不同。那么显示器中的另类又是何物呢。华胜在展览会上展出了一种彩壳的显示器。透明的后壳很容易使人联想到iMAC，只有15"、17"两款，内部零件均与华胜普通的显示器相同，虽然性能比不上特丽，但是低廉的价格也确实可以吸引到一些另类用户。显示器中还有一种趋势就是液晶化，西安和上海的两家公司分别推出了非常类似的12.1TFT及15TFT的产品，可惜一问LCD显示屏性能如何时却都避而不答，据观察发现这些都是海外制造，国内厂商只是制作了电路及封装，而且整个显示器模具非常粗糙。看来就算液晶显示器这样的新产品也只能吃外国人嚼剩下的馍。



7.ISP 和 ICP

与以往的Comdex大展不同的是此次展览吸引了众多的网络商，其中尤以ICP居多。北京电信、瀛海威等老牌

网络商纷纷开台展示，其中明显的感觉到瀛海威不久前转向商业网所带来的经营方向的变化。另外搜索引擎新人“找到啦”着实借助展览会扬了名，而象ChinaByte则只是摆了一排电脑请大家随便上网。值得注意的是出现了一个叫“百万庄园”的ISP，展会上一位阿姨模样的人在不住地说着英语发资料，可我始终没有找到他们的展台。

8.兄弟刊物纷纷扬扬

此次展览另一个特色就是杂志社参展的多，大大小小有20多家。其中ZD-NET旗下的PC MAGAZINE、PC COMPUTER、PC WEEK三兄弟背靠背盘踞在5号馆，发送了大量的试读杂志吸引潜在读者。还有其他很多刊物，借展会发放、出售报刊资料。

9.值得关注的新玩艺儿

在展会一个不起眼的地方发现一家倍尔信息处理系统展品，他们可是地地道道从美国来参展的，给大家带来的处理系统是用来滤除网络上的色情站点的，它不同于一般的防火墙的防堵措施，而是利用关键字和图片识别协作过滤的。这样一些很容易被误滤的医学站点就可以看到了。除了可以扫黄外，只要稍加调整就可以用这套系统来限制企业内部人员上网浏览娱乐或消费信息，从而监视雇员的网络使用情况，节省开支。可见老美确确实实是资本主义得可以啦。



Norton，相信不少的中国用户都使用过，可是始终没能在合法的软件销售场所见到它。终于由SYMANTEC将其带入中国，展会上展出了Norton杀毒系统、Norton2000、WinFax Pro9.0等产品。好是好，可惜它们的定价学谁不好偏偏学微软，一套Norton2000竟要594元，而一套5.0版的Norton NT版杀毒软件竟要2810元。要是想进入中国市场就一定要从中国实际情况出发才有立足点。

在四通的展台上，终于看到了Linux及相关的各种解决方案。而且值得庆幸的是这个没爹没娘的小企鹅居然被汉人所收养，出现了汉化的Linux。此次展出的名为TurboLinux3.0.2，是一个通用版本，可以作为服务器使用，也可以作为个人用户的处理平台。四通利用这套系统将五个低端的主机合并起来作为虚拟服务器使用，只要5台pentium100就能顶个Xoen 400来使。看来老设备又有一次回光反照的机会了。

Comdex 99“着迷900”大展风彩。英业达集团天津公司和生活、读书、新知三联书店联合推出的“着迷900 ”系列软件，自Comdex 98首次亮相后，颇受业界关注。英业达天津公司在展会上进行了50个新产品的发布，其中三分之一的产品可以现场销售特卖。

继1998年艾崴在北京首次发布XEON CPU服务器主板——DGL200以来，作为全球著名的SCSI技术主板厂商，艾崴新年伊始便携其自有品牌“IWILL ”的主板和服务器、工作站登场Comdex China 99。另外还目睹了艾崴新近在台湾发布的NONSCSI版本的支持双PENTIUM II处理器及100MHZ外频的主板——DBD100，该款主板与艾崴服务器，可说是为预算有限的用户提供的能够满足高档服务器及工作站级别处理需求的另类最佳选择。

梦语Comdex China 99

Comdex第三年的变化非常充分地体现出新兴行业在中国发展的轨迹，Intel、IBM等大户虽然未参展，但领头羊的缺席并不能说明中国的IT市场对于他们毫无吸引力，而恰恰相反，这些中国IT市场的先行者早已不重视这中国化的Comdex了，不用人家亲自抛头露面，采用Intel芯片、微软操作系统的设备遍及整个展览，你说人家还干嘛再费力气。

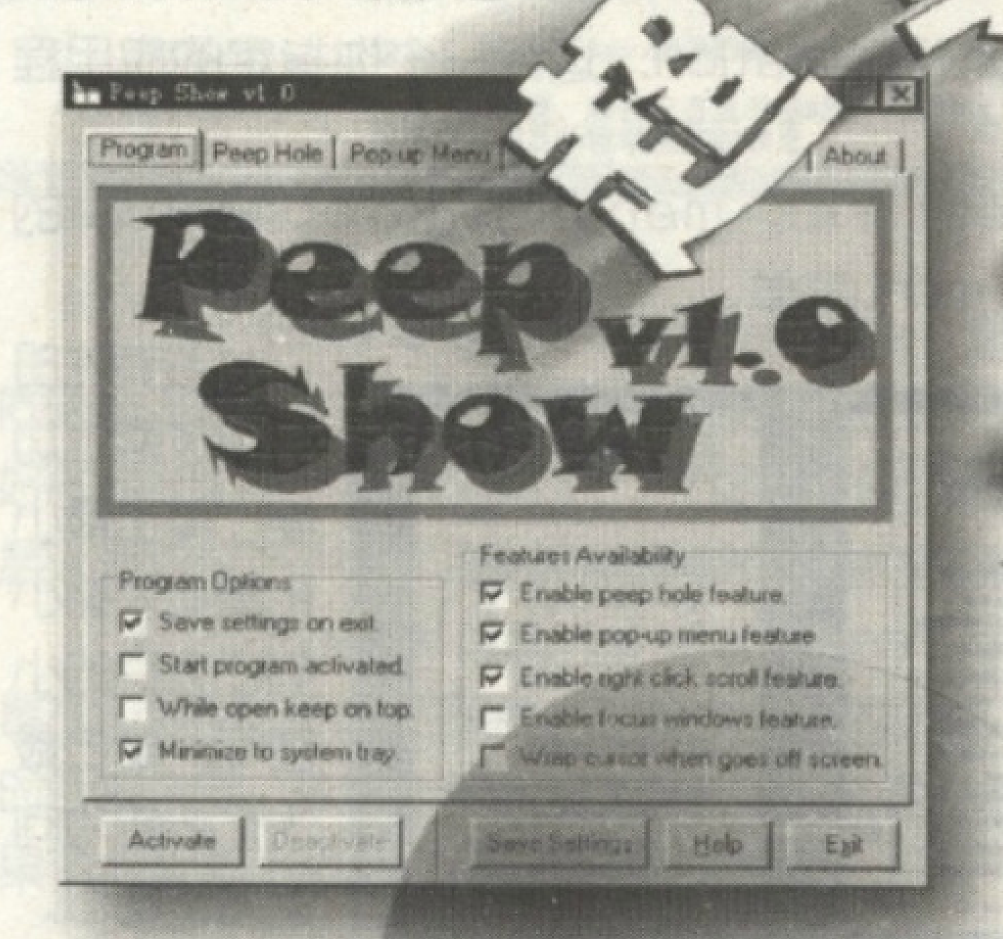
Comdex China 99新技术虽然不多，新理念倒是感觉到不少，Cyrix的未来信息理念已经付诸于实际产品，USB的设想也早已不是空中楼阁。看上去Comdex平平常常，但你可感觉到涌动在暗处的大潮？真正的战斗将在歌舞升平中继续。

超级鼠标2

广东　蔡旋

阔别一年后，超级鼠标又来了，你那廉价的鼠标又能再添加什么动力呢？请记住，我们的宗旨是：让20元的鼠标与80元以上的鼠标等同，哈哈，又赚到了吧！

这回我们特别注重实用的功能，对一个20元的鼠标来说，什么功能是大家最需要的呢，自然就是那些号称3D、4D的屏幕滚动功能，为此，特地搜罗了一个非常好用的滚动软件，可惜是个要注册的共享软件，没关系，经过努力，我们又找到了具有与共享软件相同功能的免费软件，不过，免费软件在功能上仍然无法与注册软件匹敌，毕竟鱼与熊掌不可兼得。



以下的软件都可从我的网页下载：http://superr.nethome.com.cn。

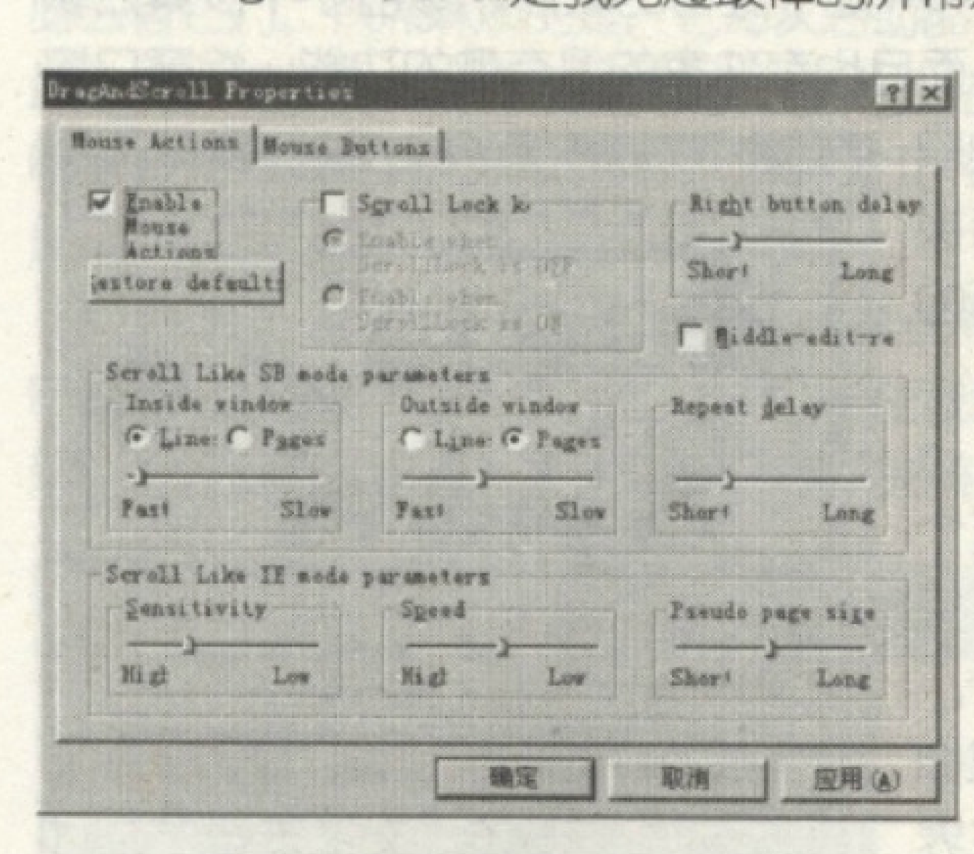
一、DragAndScroll V2.0

软件大小：359KB

软件类型：共享软件

软件评价：拥有最为出色的屏幕滚动功能

DragAndScroll是我见过最棒的屏幕滚动软件，在看文章时，你只须轻轻地把它唤出来，再动一动，把鼠标指针放在合适的位置，屏幕就会慢慢地滚动，接下来你不用按住鼠标也可以把长长的文章看完。



DragAndScroll默认是使用鼠标中键，在没有中键情况下，当然是用鼠标右键来代替。为了扩充功能，还用Ctrl和Shift来组合使用，这样你的鼠标右键共有三种使用方式：单独按鼠标右键、鼠标右键＋Ctrl、鼠标右键＋Shift，每种方式都能让你在以下功能中选择一个：

（一）Unassigned：不具备任何功能，鼠标原来是怎样就怎样。

（二）Scroll by Drag：最简单的滚动方式，激活后按住鼠标不放，往上屏幕就往上，往下则往下，但只有单调的上下两种方向，默认在单独按鼠标右键时激活。

（三）Scroll Like SB Mode：把窗口分为八大块，每块对应一个方向，想向哪个方向滚动，就把鼠标移动到窗口的相应位置，激活后，窗口就按照鼠标当前所处的方向滚动，如果是在屏幕中间，则不动，整个滚动过程中你得按住鼠标不放。

（四）Scroll Like IE Mode：最好用的滚动方式，激活后，鼠标那儿出现一个标志，它是不会动的，此时你完全不必再按任何键，鼠标以标志为中心而动，屏幕就跟着滚动，而且鼠标离标志越远，滚动的速度就越快，相反则越慢，在标志中心则是停止的。

（五）Pseudo Scroll Like IE：与上面的功能相同，两者的区别是上面的功能需要有关窗口大小等数据，以便对滚动作出更好的设置，但有些软件的窗口不提供这样的信息，所以它可能会失败；而这个功能则是通过设置一个较大的数值来工作，并不需要软件的配合，当你发现上面的功能失效后，就用这个代替吧。

（六）Start Menu：在当前鼠标位置弹出开始菜单，很方便的功能。

DragAndScroll的功能非常专一，只有屏幕滚动和弹出开始菜单，我想，这也是它比别人更好的原因，但先别得意，当你用得多时，叫你注册的窗口也会跑出来，很让人扫兴，所以我又替你选择了另外一个软件，免费的哟。

二、Scroll It

软件大小：112KB

软件类型：免费软件

软件评价：另一个屏幕滚动软件，胜在免费

Scroll It是个很简单的软件，根本不需要再设置什么，运行后马上就能使用，只要你按住Shift键不放，再移动鼠标，屏幕就跟着移动了。Scroll It也可以做到八个方向移动，不过，自始至终你都得不停地移动鼠标，有点累吧。在移动鼠标的过程中，虽然Scroll It已经尽力把鼠标锁在原位，但总能看到鼠标在闪动。

运行后的Scroll It会闪出完成任务栏的小图标，你可以对它单击鼠标右键，选择Auto-Start来让它跟随Win98启动，只要你能忍受不停地移动鼠标的话，你就省下了更换新鼠标的费用。虽然它比不上前一个软件，但不要钱的东西就不好意思再挑剔什么啦。

三、CoolMouse 98 V3.0

软件大小：376KB

软件类型：共享软件

软件评价：有点华而不实，最好在你无可选择的时候才用它

看完上面介绍的滚屏软件还满意吗？虽然CoolMouse的名气比上面的两个软件还大，功能也更多，但我并不太喜欢它，原因嘛…

真的很酷，我是说它的界面啦，运行CoolMouse后，用鼠标左键双击任务栏上的CoolMouse小图标，选择Settings进入它的设置窗口。象书本一样漂亮的界面共分四部分，请选择到绿色部分：General，里面的设置如下：

（一）Show feature indicator：显示一个指示当前CoolMouse功能的小窗口在屏幕右下角。

（二）Load on Windows start：在启动Win98的同时运行CoolMouse。

（三）Detect middle button：每次启动CoolMouse都检测有无鼠标中键。

（四）Show tray icon：显示任务栏的小图标。

（五）Middle=Right+Scr.Lock：在键盘的ScrollLock灯亮时用鼠标右键仿真鼠标中键。我猜你的鼠标一定没有中键吧，记得把最后一项选择上，再按下键盘的ScrollLock键（它在你键盘的右上角），然后选择第一页——红色的Features。CoolMouse的功能激活方式分为两种，一种是鼠标中键按在窗口的标题栏上，另一种是鼠标中键按在窗口内部。两种方式都有几个功能供选择：

1. Popup start menu：弹出开始菜单，但我劝各位别用，我试过两次，开始菜单倒是在鼠标这儿出来了，但真正的开始菜单那儿却成了空白，用鼠标再也按不出来。

2. Double click：等同鼠标左键双击。

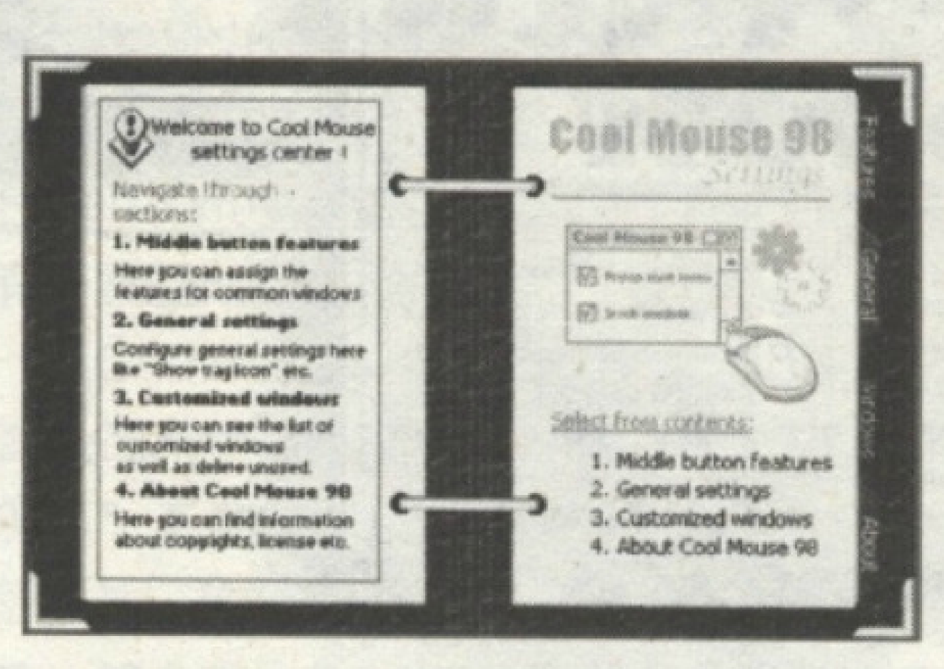
3. RollUp Window：向上卷动窗口，但多数软件没效。

4. Scroll Window：滚动窗口，鼠标右键按在屏幕上半部分则窗口向下滚动，反之向上滚动，只能上下滚动，没有左右方向，更别说左上左下等。

5. Tray window：把整个窗口制作成一个小图标，并放在任务栏的时钟旁边，当你用鼠标左键单击它时又弹出来。

6. Run application：运行一个你指定的应用程序。

7. Features menu：弹出CoolMouse的Features menu菜单。



没有注册的少了两个功能：单击最小化按钮为缩小到任务栏的小图标；单击最大化按钮为向上卷动窗口。

不过，我认为这两个功能有没有是无所谓的，因为用到的机会不大。我之所以不爱用CoolMouse，因为当Scroll Lock灯是亮的时候，鼠标右键在空白桌面上和任务栏上是死的，经常得按Scroll Lock键非常不方便。

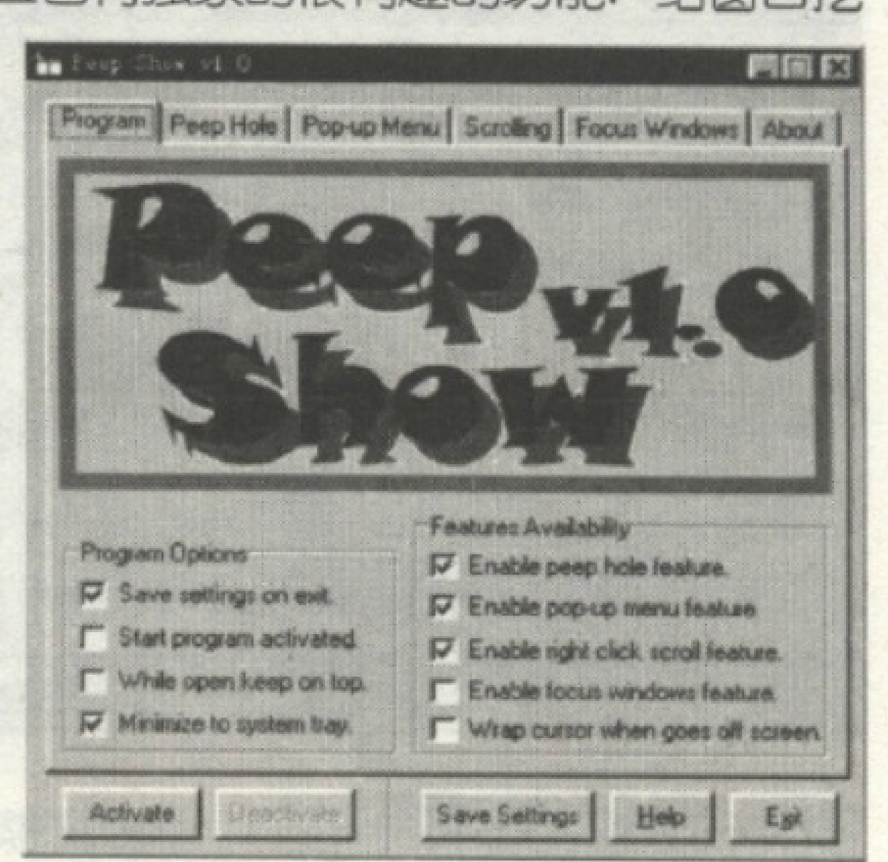
四、Peep Show V1.0

软件大小：505KB

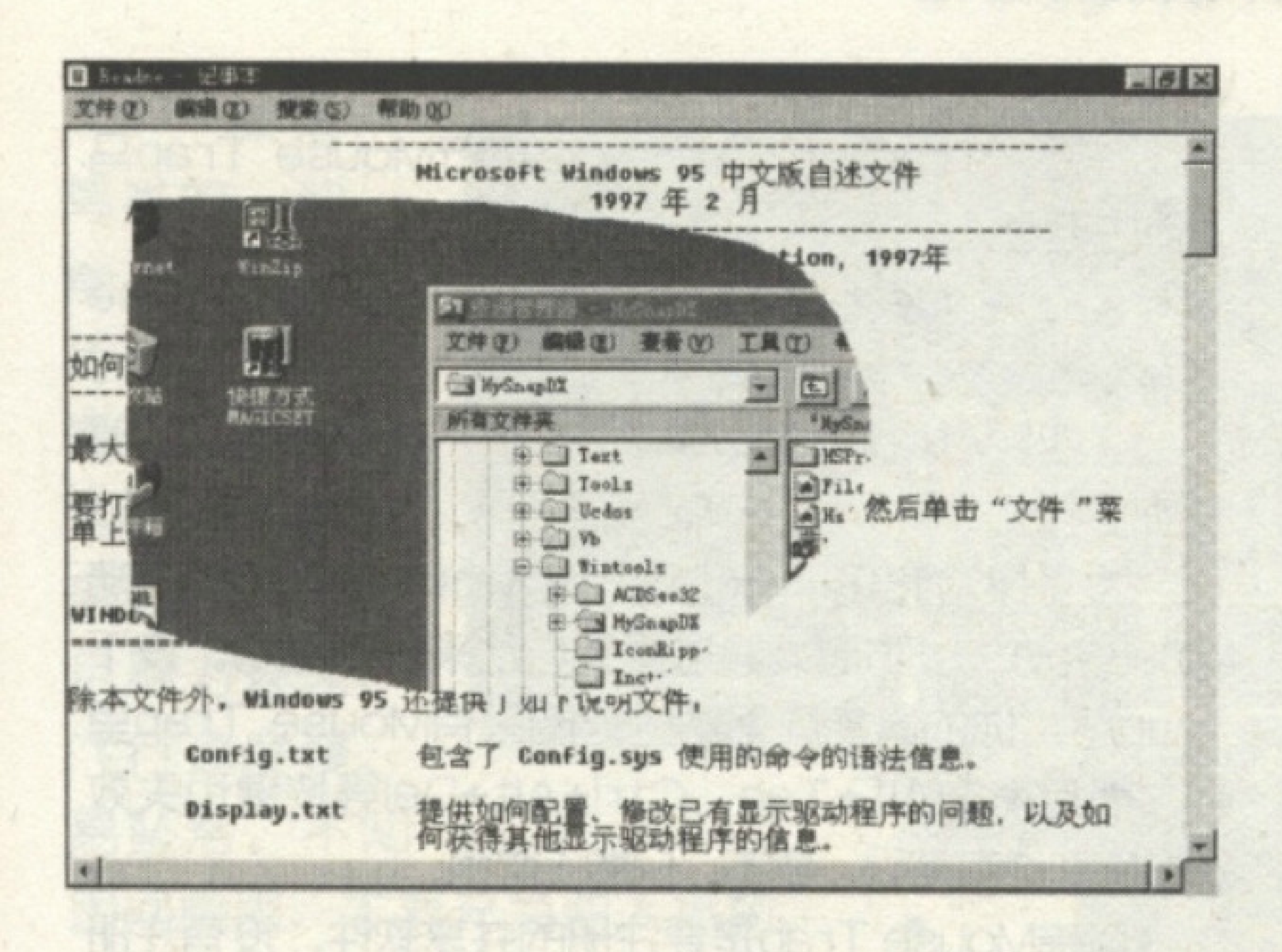
软件类型：免费软件

软件评价：很好的软件，值得一用，只是你得有Win95

Peep Show是个难得的软件，综合了不少其它软件中的优点，而且也有独家的很有趣的功能：给窗口挖洞，你能透过软件用鼠标单击被它覆盖在下面的内容。



Peep Show共有五个功能，默认下只开启前面三个，其它的就得靠你自己在它的主界面上打上勾：



（一）Enable peep hole feature：窗口挖洞。同时按下鼠标左右键，在软件的窗口中画出一个区域，画好后当即见到下面的内容了，你也可以设定看到的是最底层还是仅仅下一层。取消方法是按住鼠标左右键并松开。

（二）Enable pop-up menu feature：在当前鼠标位置叫出软件的菜单。这是个少见的功能，用鼠标顺时针划个园，软件上的所有菜单都在鼠标旁边弹出来，效果有点象按下鼠标右键出现菜单那样。

（三）Enable right click scroll feature：屏幕滚动功能。使用时必须按住鼠标右键不放，它把上下与左右分开处理，用起来不如其它软件方便。

（四）Enable focus windows feature：鼠标自动激活当前窗口。该功能与Power Toy的X-Mouse类似，Peep Show比它多一点好处，你可以选择鼠标移到窗口的标题时才激活，避免总是出现窗口乱打开的现象。

（五）Wrap cursor when goes off screen：鼠标穿墙，该功能与Toggle Mouse的穿墙功能类似，但做得较差。

Peep Show的每种功能都有许多设置，你完全不必去管它们。有点麻烦的是，它每次启动都不会自己缩成最小化，还要你按一下把它藏在任务栏。在某些时候，Peep Show会把你的鼠标弄得不大正常，但尽管如此，Peep Show还是一个很好的软件。

等等，差点忘了告诉大家，我是在Win97中使用Peep Show的，因为它的挖洞功能在我的Win98下无效，希望它的作者早日把这个软件做得完美些。

五、JoyMouse 3

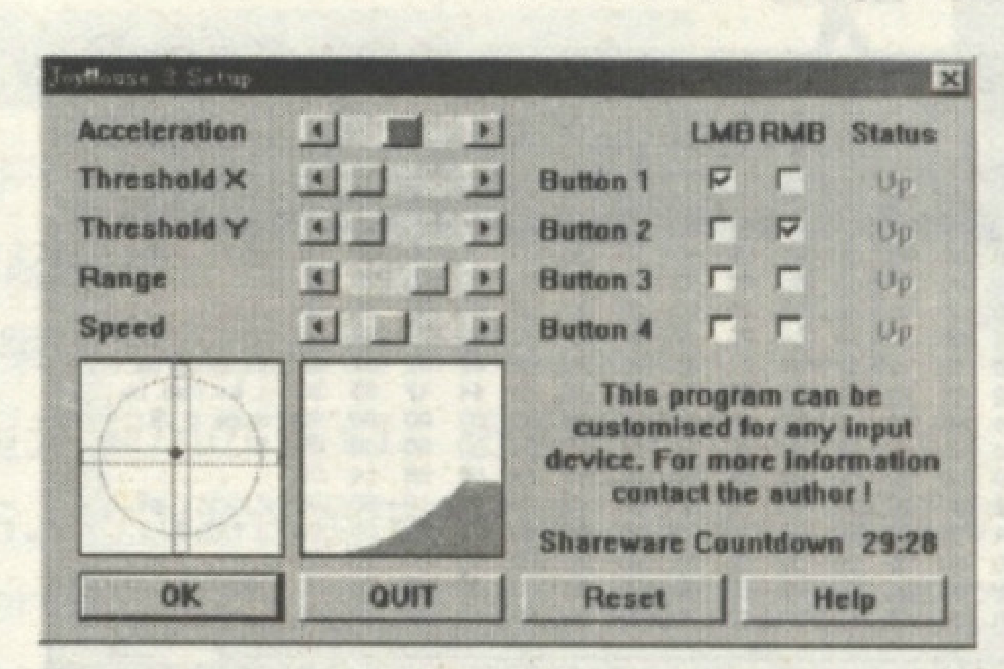
软件大小：36KB
软件类型：共享软件
软件评价：不错的鼠标仿真软件，但通常摇杆和手柄比鼠标还要贵

你或许会问，这东西真的有效吗？肯定有效！只是不及真鼠标好用，我真的是把鼠标的插头拔掉后再进行测试。启动Windows 98时，系统就报告“找不到鼠标，更换鼠标请关掉电源”，系统继续启动完毕后，到控制面板的系统那里一瞧，黄色的叹号就打在鼠标上。接着启动JoyMouse，再动动我的四键手柄，死去的鼠标马上恢复了生机。手柄的效果还过得去，定位效果不很理想，我想，摇杆的效果应该会更好一些才对。使用前最好把鼠标移动速度减小一点，它的界面提供以下设置：

（一）Acceleration：连续移动时的加速。
（二）Threshold X：设定X轴的最大值。
（三）Threshold Y：设定Y轴的最大值。
（四）Range：圆弧大小。
（五）Speed：鼠标移动速度。

调整方面有速度、园弧、X轴与Y轴，你还能看到鼠标左键与右键对应手柄哪一个按钮，可惜的是，如果能再多一个鼠标中键就好了。虽然我的鼠标的键有四个之多，但JoyMouse只用了两个，最好能把其它键用在其它方面。

JoyMouse并不是真的用来替代你的鼠标，它的好处只是当你的鼠标出现问题，或者电脑的COM口有冲突或不够用时才能体现。由于是共享软件，每次只能运行30分钟。

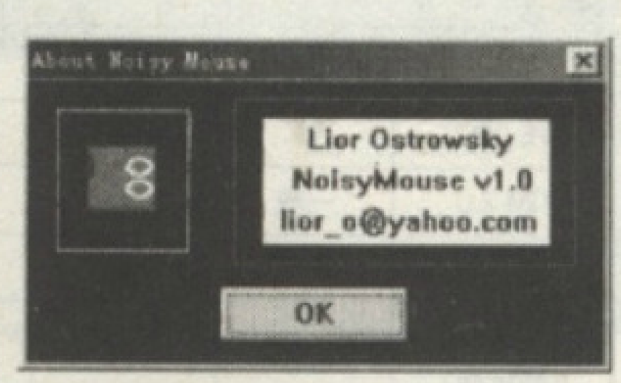


六、Noisy Mouse V1.0

软件大小：81KB
软件类型：免费软件
软件评价：简单的鼠标发声软件，胜在免费

这是个有趣的软件，你每按一次鼠标，就能听到一个声音。在软件的说明里提到该软件的用途：在做演示的时候，按鼠标能让场内的观众听到声音，能起到十分“声”动的效果。

软件用起来也很简单。想说的是，它的声音是可以更改的，在Noisy Mouse目录下有两个文件：lmouse.wav和



rmouse.wav，它们分别代表鼠标左键和右键的声音文件，你尽可以把你喜欢的声音代替它们。Noisy Mouse是个免费软件，机会不要错过。

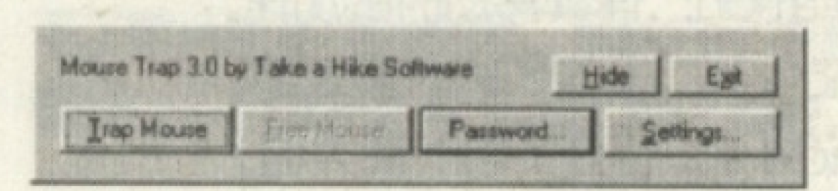
七、Mouse Trap 3.0

软件大小：16KB

软件类型：共享软件（1.0版是免费的）

软件评价：实用的锁机软件

Mouse Trap不是一个鼠标功能的增强软件，而是一个锁住电脑的软件，之所以与鼠标扯上关系，是因为锁住电脑的时候，鼠标只能在Mouse Trap的窗口内移动。



运行Mouse Trap后，千万别按下Trap按钮，请先设置好你的密码，要不，不知道密码就解不开电脑了。设置完毕后到设置里看看：

（一）Start when Windows loads：在Windows启动同时运行Mouse Trap。

（二）Trap on Start：一运行Mouse Trap马上锁住电脑。

（三）Hide on Start：运行完毕后隐藏Mouse Trap。

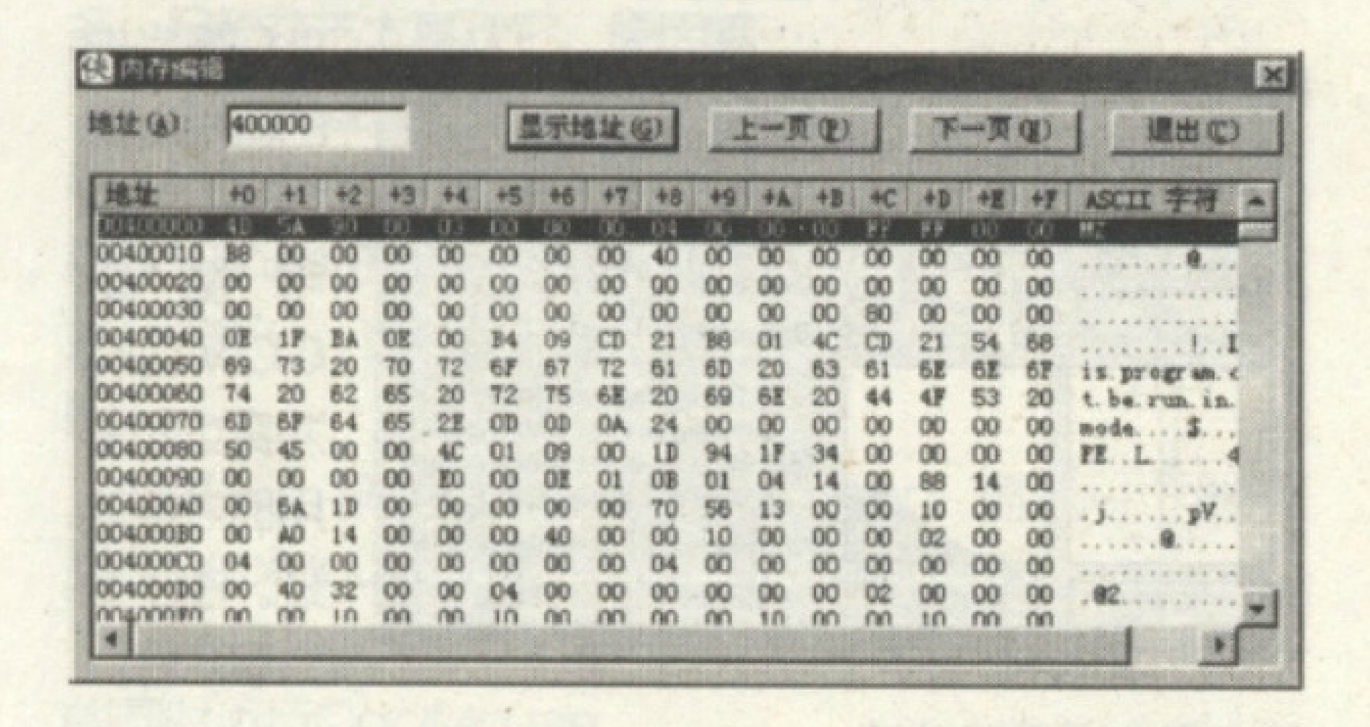
（四）Automatically trap at：自动在指定的时间锁住电脑。

为了保险起见，你也可以让Mouse Trap跟随Win98启动，以防他人通过重新启动来解开电脑。按下Trap后，你的鼠标可移动的范围只有Mouse Trap里啦，而且所有Alt+Tab、Ctrl+Alt+Del等按键也失效了，除非你有密码，要不，只能干瞪眼。

可惜Mouse Trap是要注册的共享软件，没有注册只能使用10次。不过，我知道它的1.0版与V3.0区别不是太大，但却是个免费软件哦，怎么样，用免费的还是共享的呢？

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第5期BBX\下。

上接（22页）



这是一个非常好的功能，大大节省了用于修改游戏的时间。它修改的速度很快，且截图功能强大；支持修改游戏存档。另外秉承了金山软件的一贯优点，只要你有了《金山词霸III》你就可以在呼叫出《金山游侠II》以后，调用金山词霸查询英语单词。还有一个功能就是可以在修改的时候，不用返回游戏就可以方便地查看游戏的屏幕。另外在正式版本里面，还会提供游戏功略的查询。我在使用时发现《金山游侠II》的界面非常精美，具有金山公司的统一风格，而且当你进入程序时会有非常详细的提示，即便是从未用过此类工具的人也不必担心会不知所措，只是每次进入都要提示似乎有些累赘。另外我在修改《XX时代》时死机了，希望正式版能够有所改进。开发小组的成员说，你只要使用了这个软件，就会扔掉现在的Game Master和那个整人专家了。当然最后扔与不扔还是要由大家来决定。

以上为你介绍的这4件兵器不知你是否喜欢，不过我想拥有如此利器身为“菜鸟”的你距离成为“大师”的那一天也不会太遥远了吧？这就是所谓的“菜鸟大师”？！啊，十分抱歉，这次的时间实在是非常紧迫，没能为大家做更为详细的测评，希望以后能有机会补上。

附　表

	扫描速度	多重分析	强制暂停	内存编辑	修改存盘文件	修改档存取	自定义按键	抓图	攻略秘技	自制无敌文件	遥控修改	实时内存扫描
FPE 2000	快	有	有	有	有	有	有	有	无	无	无	无
GM 7.0	一般	有	有	有	有	有	有	有	无	有	有	无
东方不败	一般	有	无	有	有	有	无	有	有	无	无	有
金山游侠II（测试版）	快	有	无	有	有	有	无	有	有	无	有	无



菜鸟大师——游戏修改工具大比拼



北京　小旁头

“菜鸟：鸟类的一种，能飞翔，但飞行高度较低，通常只能在离地面50厘米的范围内飞行，且耐力较差，飞行速度慢，易坠落。不知因何原因，尤喜充当他人猎物，常肢残体破，成为盘中之餐，故名菜鸟。”——引自《当代新汉语词典》。

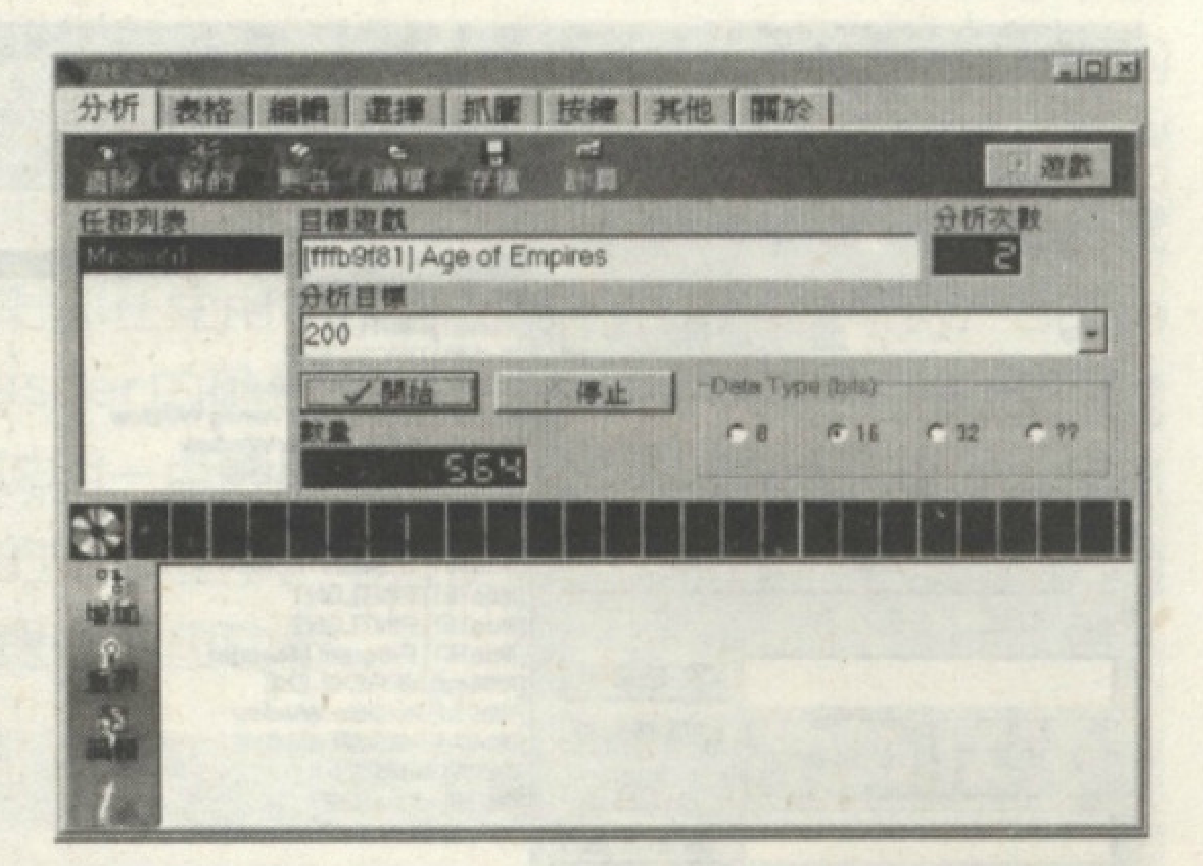
哈哈，开个玩笑。不过想必广大游戏玩家都曾经或正在体会着这样的切肤之痛：或是在《风云》里梦魇一样的迷宫中踩来踩去，与一干小鬼们拼命缠斗，苦苦积攒着可怜的经验值；或是在星际（《星际争霸》）的战场上被虫族四面围攻，你的部队已消耗殆尽，基地建筑物的爆炸声不绝于耳，却眼巴巴地盯着状态栏上空空的资源无所作为；你在《半条命》里夺路狂奔，敌人已从四面围上，枪弹发出刺耳的尖叫不停地从你身旁掠过，手雷的弹片横飞，你觉得自己的鲜血在不停地流淌，生命值飞速下降，手中的枪膛里却仅剩最后一粒子弹留下的一缕青烟；你兴奋地闯入《大富翁》的世界，苦心经营，把手中的一点股票不停地抛来抛去，到头来还是难逃破产的命运。总而言之，当你雄心勃勃，梦想着仗剑江湖行的时候，却步履蹒跚。不断惨遭蹂躏的你是否觉得有一点灰心、有一点失落呢？不用着急，今夜三更时分，北门外山神庙我传你4件独门兵刃，有了它们，柔弱如“菜鸟”的你顷刻间便可登堂入室，成就你一统江湖的千秋霸业。这4件独门兵刃的名字便是：《游戏修改至尊 FPE 2000》、《游戏修改大师Game Master 7.0》、《东方不败》以及不久即将重出江湖的《金山游侠 II》。

一、游戏修改至尊 FPE 2000

上古神兵FPE想必曾为大家之首选，有玩家为其所起昵称“爱护皮椅”却广为流传，作者李果兆自呕血推出全新5.0版后投笔从戎。但江湖风云变幻，王座岂容FPE一人独占。金山游侠虽未成气候，但不久便有游戏修改大师Game Master揭竿而起，自立门户，隐然而有王者之风。果兆见状大怒，弃精讯转投第三波，祭出杀手锏——《游戏修改至尊FPE 2000》。作为游戏修改工具的大哥大，我们先来回顾一下FPE所走过的历程。

（一）整人专家 2.5

和GB4同一等级的修改工具。本版本为免费软件，是第二个正式公布的版本（第一个是2.0版）。这时它还不能修改保护模式的游戏（很幼稚吗？其实大家都是这样走过来的）。





（二）游戏修改大师——整人专家 4.0

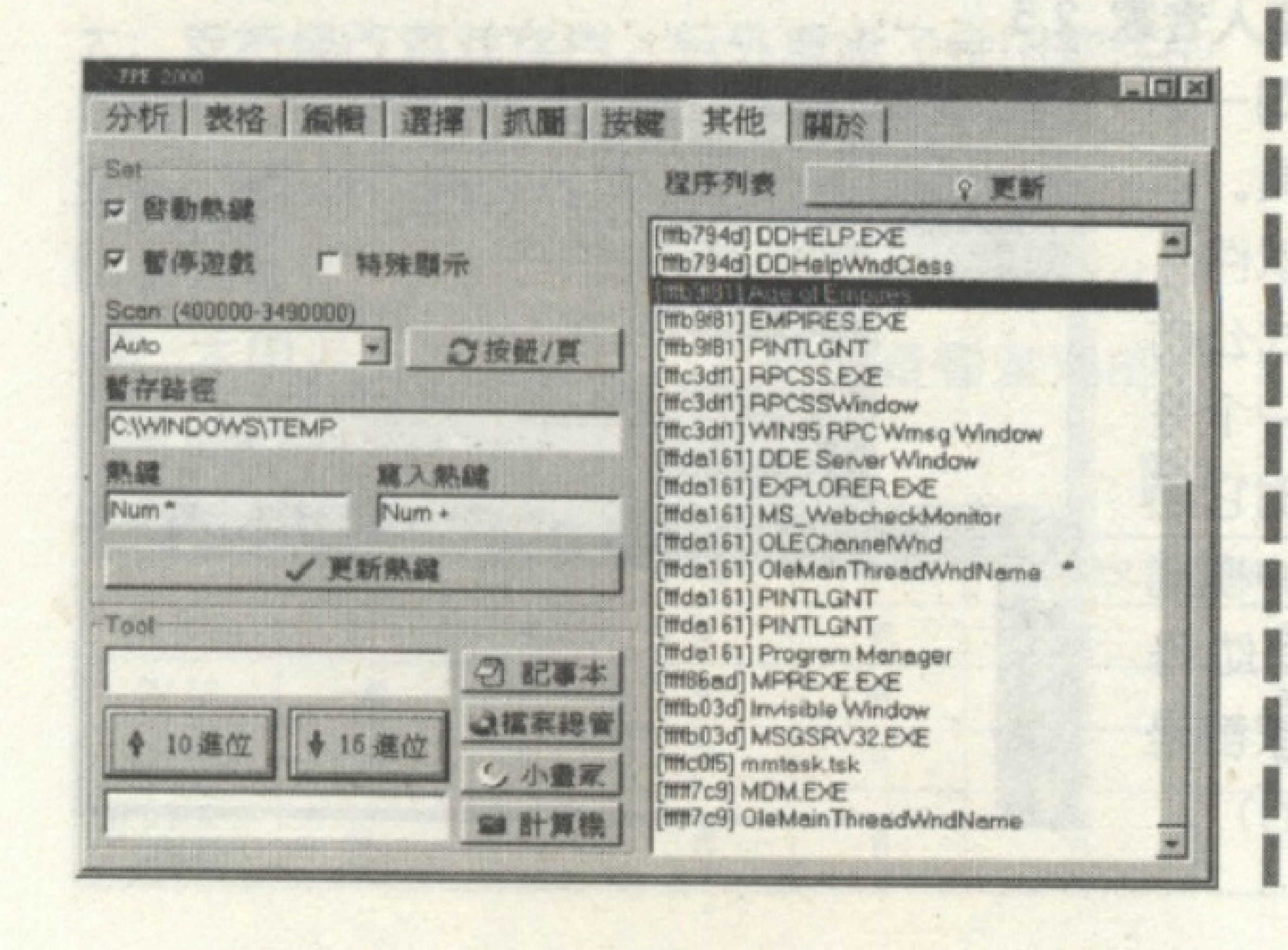
FPE 4.0是FPE系列第一个商业版本，由精讯公司代理发行。与2.5版相比除了保留字串扫描的特点外，增大10进制扫描范围至4294967295，同时加快了扫描速度；支持所有DOS扩展的游戏并新增支持日文DOS/V，可修改日文游戏；加强了键盘和鼠标拦截能力；新增抓图功能和Game Speed功能，能加快或减慢游戏运行速度。新增键盘及鼠标Hot Write热键，不用呼出FPE也能直接修改游戏。可以说4.0版是FPE系列中的第一个实用版本，很多“菜鸟”也正是从这个版本开始自己的“大师”之路的。

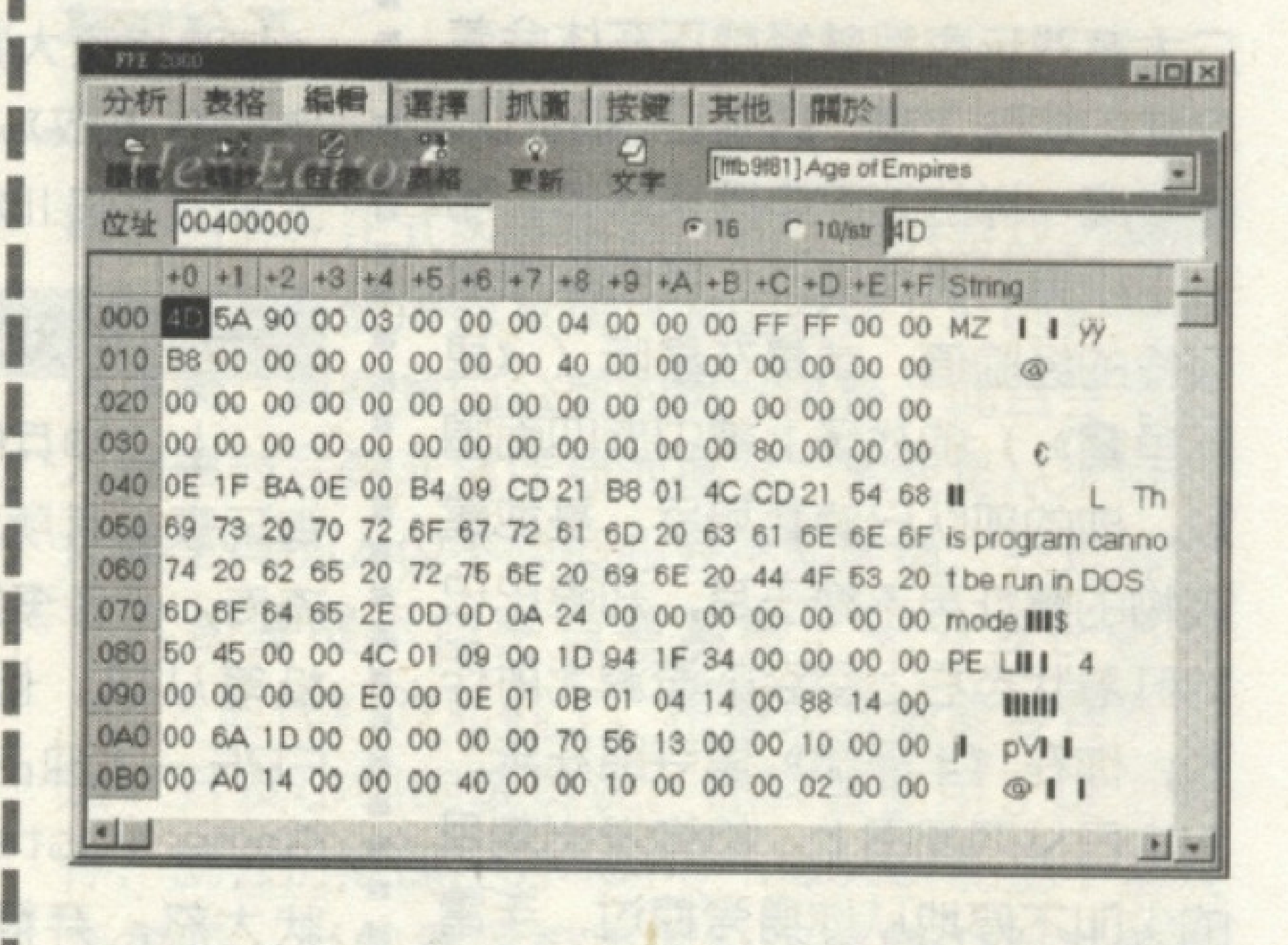
（三）游戏修改大师——整人专家 4.1a

1995年9月完成。对4.0版的bug进行修正并且加强部分功能。

（四）游戏修改大师——整人专家 5.0

这是继整人专家4.x后新一代的游戏修改工具，在进一步加强已有功能的同时增加了许多新的功能：全面支持DOS保护模式，首创同时兼容DOS 7.0、Windows 95、Windows 3.1、日文J-Windows等操作系；配合超任、任天堂或SEGA MASTER SYSTEM模拟器更可以修改超任、任天堂或SEGA MASTER SYSTEM的游戏；首创多重分析能力，能够同时分析16个目标；扫描能力扩充至4GB；加强了低阶扫描功能，增加低阶扫描字串的能力并增加“!、++、--”等非常有效率的低阶扫描方式。加强抓图能力，可连续抓图超过三百张，而且可抓文字模式，并转换为文字档。至此FPE系列已发展成为功能完善、技术领先的全能游戏修改工具，同时此版本由双语公司引进正式在中国大陆销售。但此时FPE对于Win95下的游戏兼容性还不够好，有时会出现一些问题。





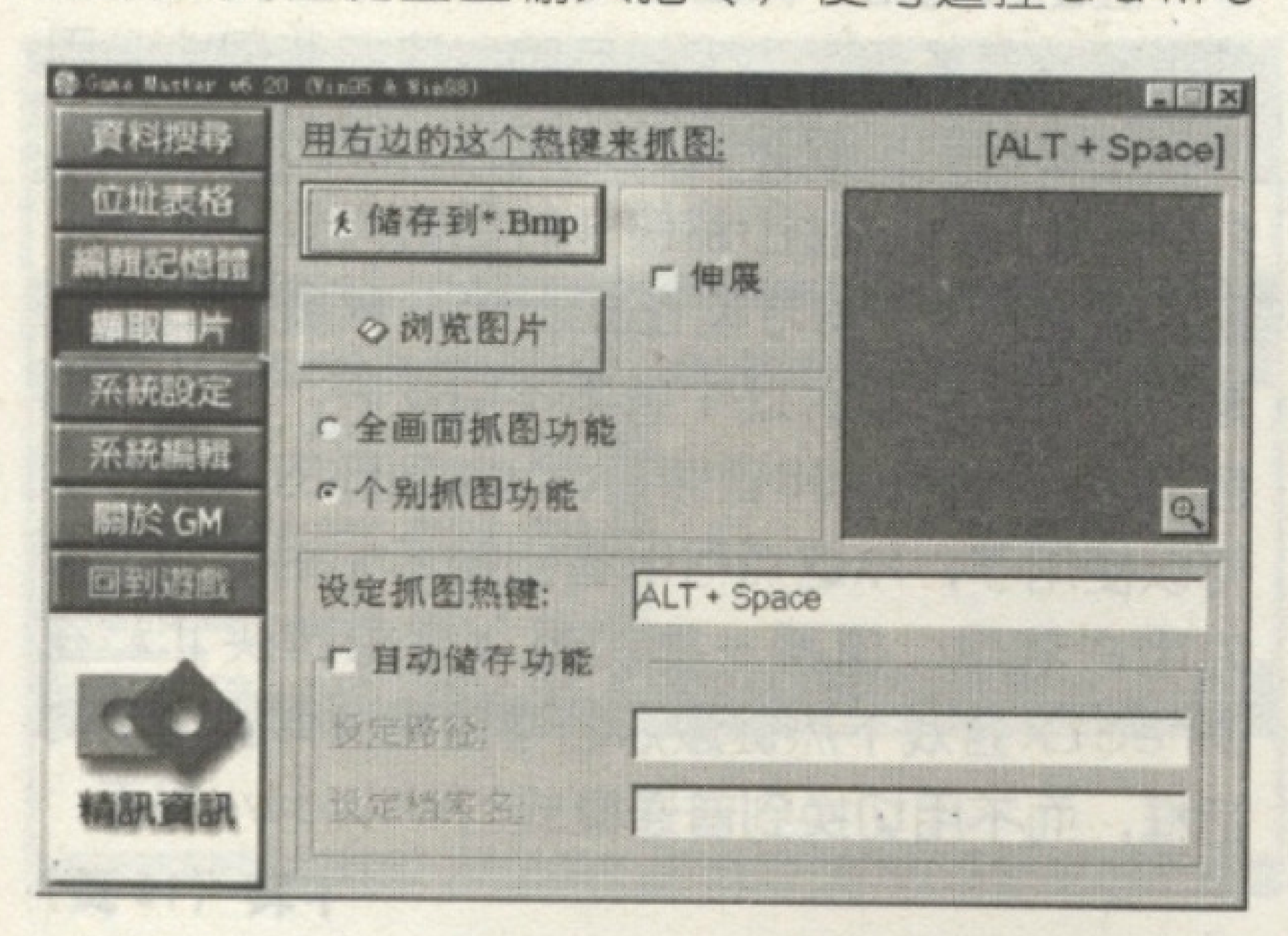
而游戏修改至尊FPE 2000则可以说是FPE系列最重要的一个改版，也是一个新的里程碑。程序界面全面改成Windows操作系统的鼠标操作方式；具有超强的分析能力，完全整合了高低阶分析，能同时连续分析10进制、16进制、字串、浮点数和不知道数值的目标；具有极快的扫描速度和超强的拦截能力，而且FPE 2000能暂停游戏的运行，让你能更精确地修改游戏；FPE 2000不但能修改内存中游戏的内容，还能对游戏的存盘文件作同样的分析或编辑，直接修改存盘文件；它还可以跟修改内存一样把结果存入表格，下一次再读出使用，甚至可以直接读取别人修改过的表格来修改；FPE 2000能直接连续抓取DirectX 5.0以上的游戏图形，存成BMP格式，并能立即浏

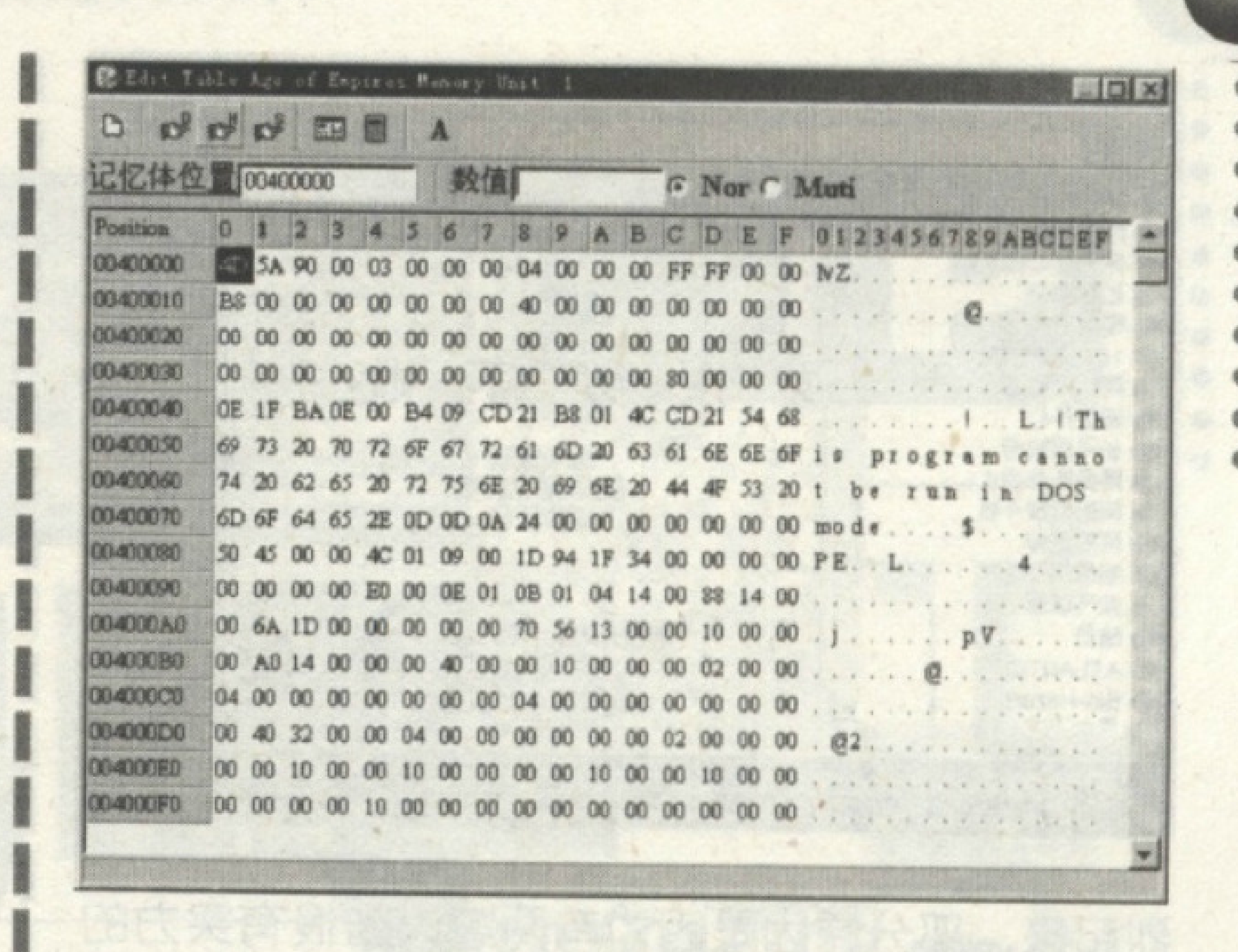
览及管理；能够自由设定12组绝招按键或连发按键，可以在游戏中轻松使出绝招或连打；FPE 2000支持Voodoo及所有D3D的3D加速卡，它还拥有一个免费的图形格式转换程序，可以把BMP图形转换为JPG或GIF格式。目前FPE 2000又有大幅度改进，并将以FPE 2000 PRO的名称推出，新增鼠标右键选单功能以及更快的分析速度等等，游戏“菜鸟”们又可以大改特改了。

二、游戏修改大师 Game Master 7.0

游戏修改大师 Game Master 则是何静韬编写,由精讯公司代理1998年推出的另一个强大的游戏修改工具，由于当时FPE的作者李果兆服兵役一直没有推出后续版本，因此Game Master推出时风头直逼FPE，特别是Game Master是针对Windows 9x系列操作系统设计的，用于修改越来越占统治地位的Windows 9x系列游戏可以说是量体裁衣，这一点正好击中FPE 5.0的软肋，同时它还提供了许多崭新功能，令大批玩家耳目一新，这样98年就成了Game Master独领风骚的一年。俗话说“没有金刚钻也不敢揽瓷器活儿”，下面就让我们来看看游戏修改大师的手段如何。

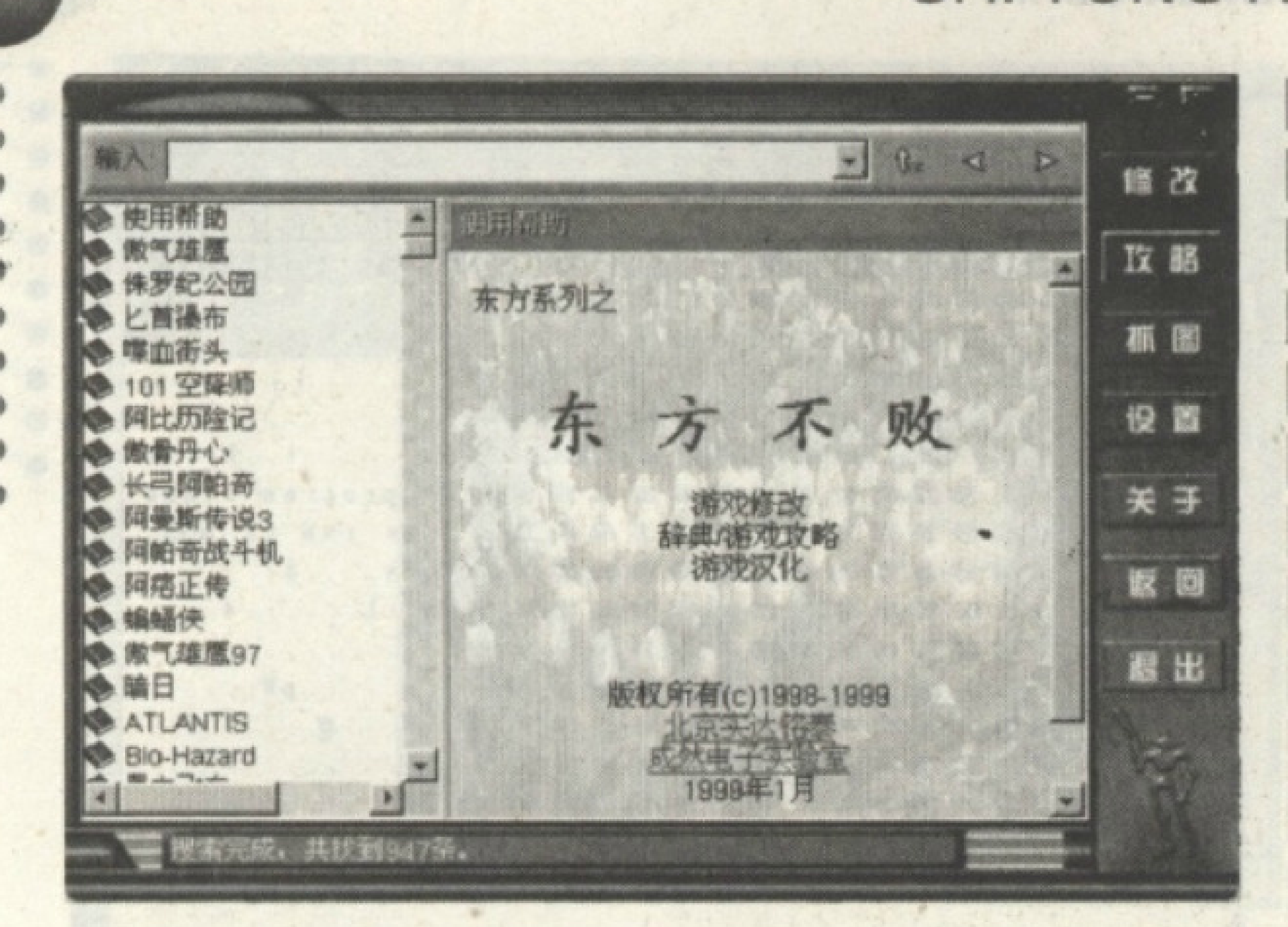
Game Master首创自制无敌可执行文件（EXE）功能，极大方便了游戏玩家。这样即使朋友家没有Game Master也可玩到无敌版游戏；Game Master针对Windows操作系统下某些游戏在启动修改软件时，会造成无法再回到游戏中的情况特别设计了超级GM Plus功能，这是一个辅助工具，当它与Game Master同时执行时，在游戏中只要在键盘上输入指令，便可遥控Game Master进行搜索扫描，这样修改时便不需要暂时离开游戏了；与FPE 2000类似，Game Master同样提供了游戏存盘文件扫描功能，你可以对游戏存盘文件进行对比及修改；具有多重扫描能力，可以同时搜索50个目标，每个目标均可自行命名；Interrupt Game功能可让你强制暂停游戏执行，以使搜索结果更加准确；Game Master能够对浮点数及浮点数的整数部分进行扫描，可以轻松对付以前无法修改的游戏；具有地址表格保存/载入功能，方便游戏者使用，不须重新做搜索修改的步骤；可随时上网上传或下载地址表格存档，取得或提供游戏修改结果；提供打印地址表格功能，可以方便你整理修改结果，并将修改结果打印出来；可以将地址表格直接保存为HTML文件格式，让你可以随时插入网页，与网友分享修改结果；同样具备抓图功能，支持BMP、JPG、GIF、EMF、ICO等多种图形格式，支持全图及个别抓取，能自动存储；招式记录功能可以记录游戏所须组合键，并能让你自行决定每个键停留的时间，让你在玩格斗游戏时更加轻而易举。其它功能如自动化鼠标、系统编辑等等还有很多，就留给你在使用中去自己摸索吧。由此可见，Game Master的确是FPE 2000的一大劲敌。对了，需要说明一点的是Game Master使用了Windows标准的安装程序，可方便彻底地卸载，FPE 2000则未提供相应功能。





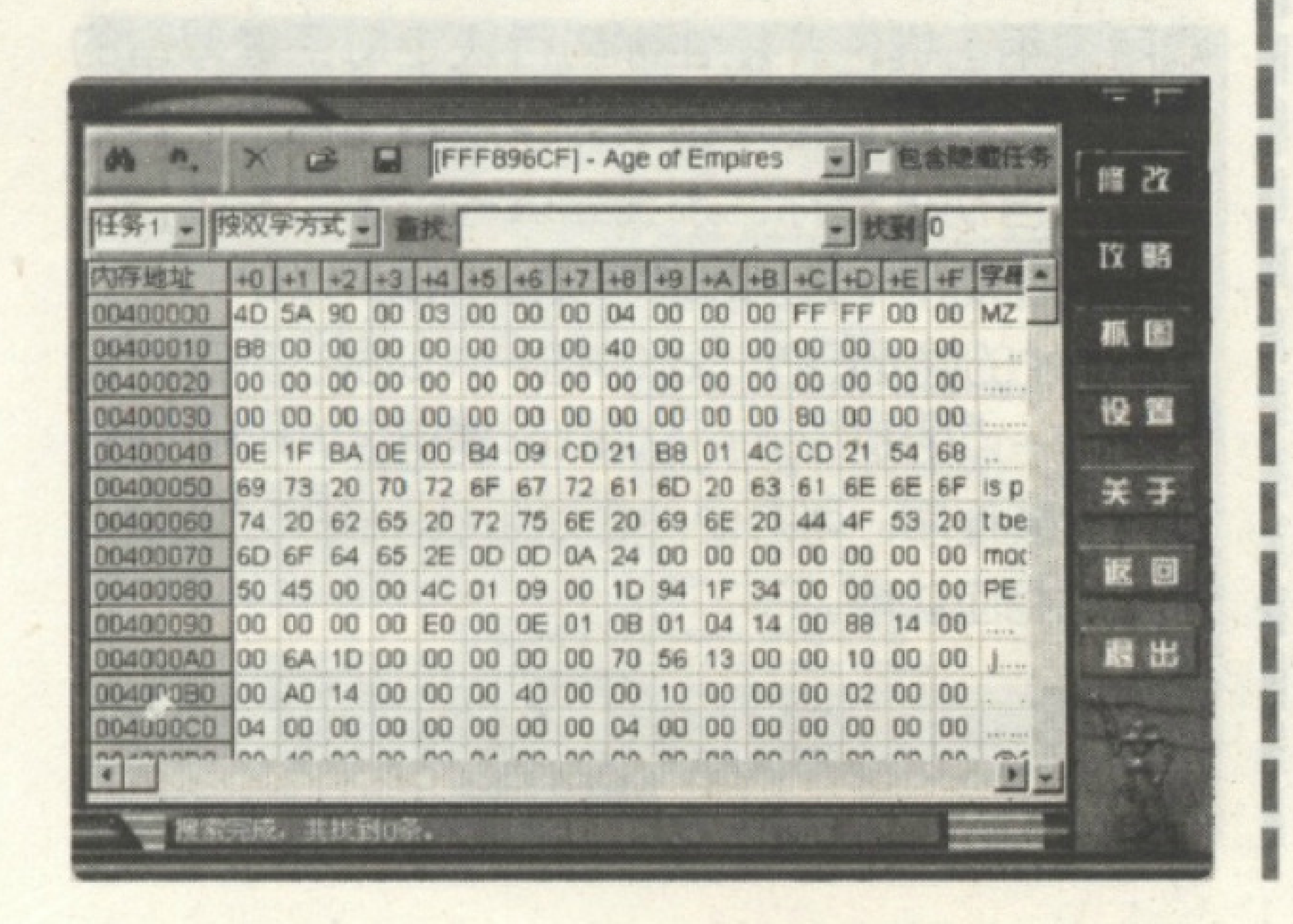
三、东方不败

进入1999年游戏修改工具市场的竞争突然激



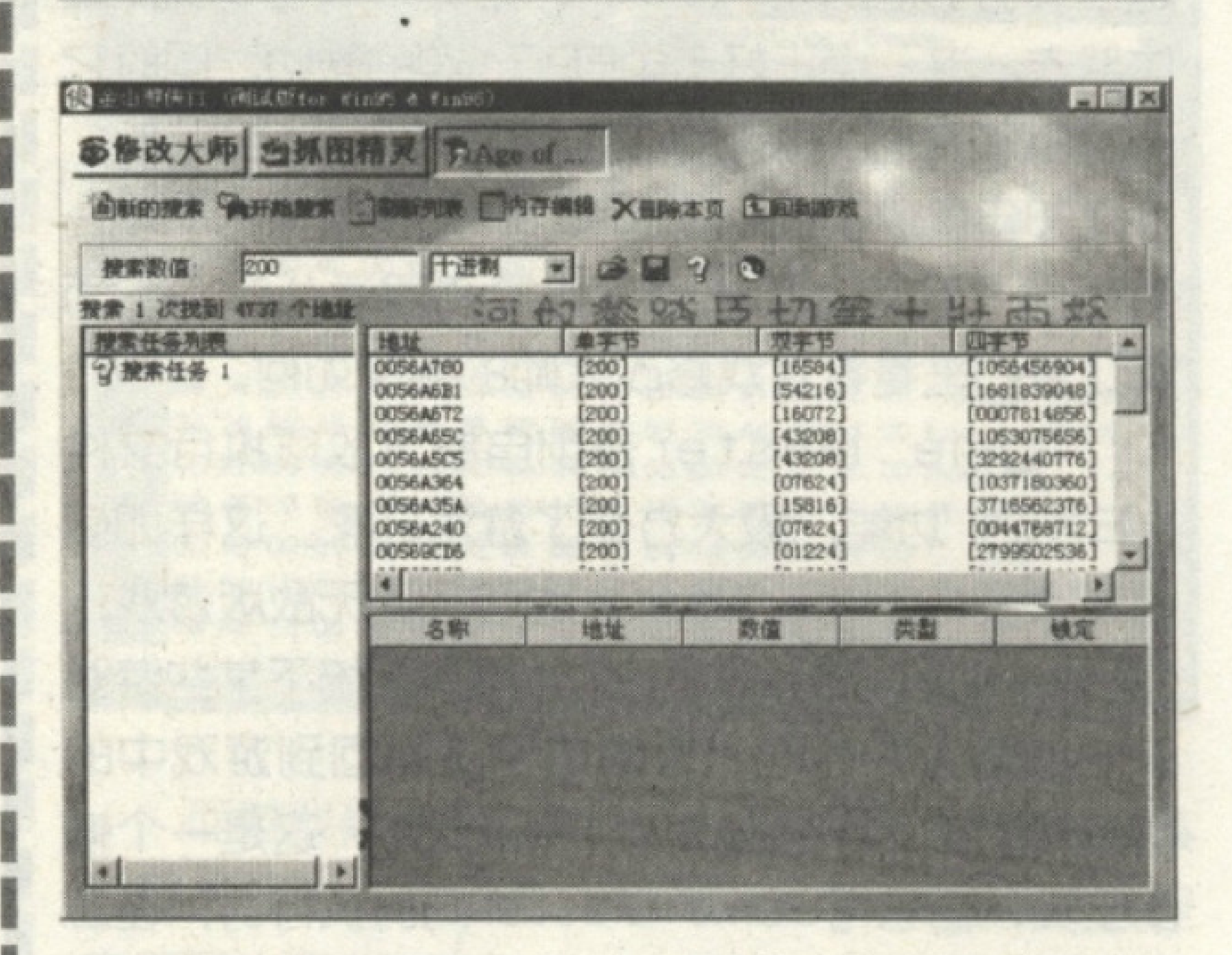
烈起来，部分原因是因为有两家大陆很有实力的软件公司进入了这一市场。非常巧的是这两家公司都在一个相同的领域——英汉互译做出了突出成绩，因此他们的产品也都打上了各自非常鲜明的烙印。

东方不败，听这名字你可能已经猜到了这是以《东方快车》系列而闻名的北京实达铭泰公司的产品。3月18日上市的《东方不败》是实达铭泰公司携《东方快车》的威风做出的新尝试。大陆公司出的产品当然要适合大陆玩家的口味，《东方不败》在这方面也确实做出了很多努力。首先，它可外挂游戏参数包，这相当于FPE 2000和Game Master的地址表格存档。利用这种现成的参数包，游戏过程中可直接修改、定义所有不满意的内容，省去了繁琐复杂的查找过程。第二，《东方不败》利用《东方快车》系列的优势和经验提供了经典游戏软件的汉化包，使你在玩游戏时不再感到语言障碍。同时你还可以在汉化包上自行修改翻译结果，或随意选择中英文模式，看



看自己的英语水平如何。《东方不败》随盘附带了沙丘2000、C&C等十几个游戏的汉化包，同时实达铭泰公司承诺每月至少推出一个游戏的汉化包，你可以随时在实达铭泰公司的网站上免费下载。第三是游戏联机的攻略技巧。《东方不败》目前提供了400余种游戏的攻略秘籍，同时还包含了百余个游戏网址，资料详细丰富，可满足不同层次玩家的需求，呼之即来的实时游戏攻略，让你轻松过关。在游戏修改方面《东方不败》支持同时查找32个任务，提供了非常新颖的定期自动内存扫描功能，你可以自行设置扫描频率，实时反映内存变化，方便玩家修改。不过也许是推出比较匆忙的缘故，《东方不败》的手册印制得比较粗糙，同时软件在强化修改能力方面还需再下一些功夫。

四、金山游侠 II



金山公司第一次推出的《金山游侠》在FPE的重压下没能引起太大的反响，这次他们决心用《金山游侠 II》收复失地。之所以最后才为大家介绍它是因为《金山游侠 II》目前尚处于测试阶段，预计4月下旬才能正式上市，我拿到的也只是最终测试版本。这个版本不用安装，是一个绿色的Windows 98软件，copy到你的硬盘上就可以使用了，从这点可以看出制作小组非常注意为用户着想。值得一提的是《金山游侠 II》在DirectX游戏下热键激活后可以直接弹出一个对话框，而不用切换到普通模式的Windows界面，

下转（18页）

FTP工具集



北京 BIT-RECLUSE

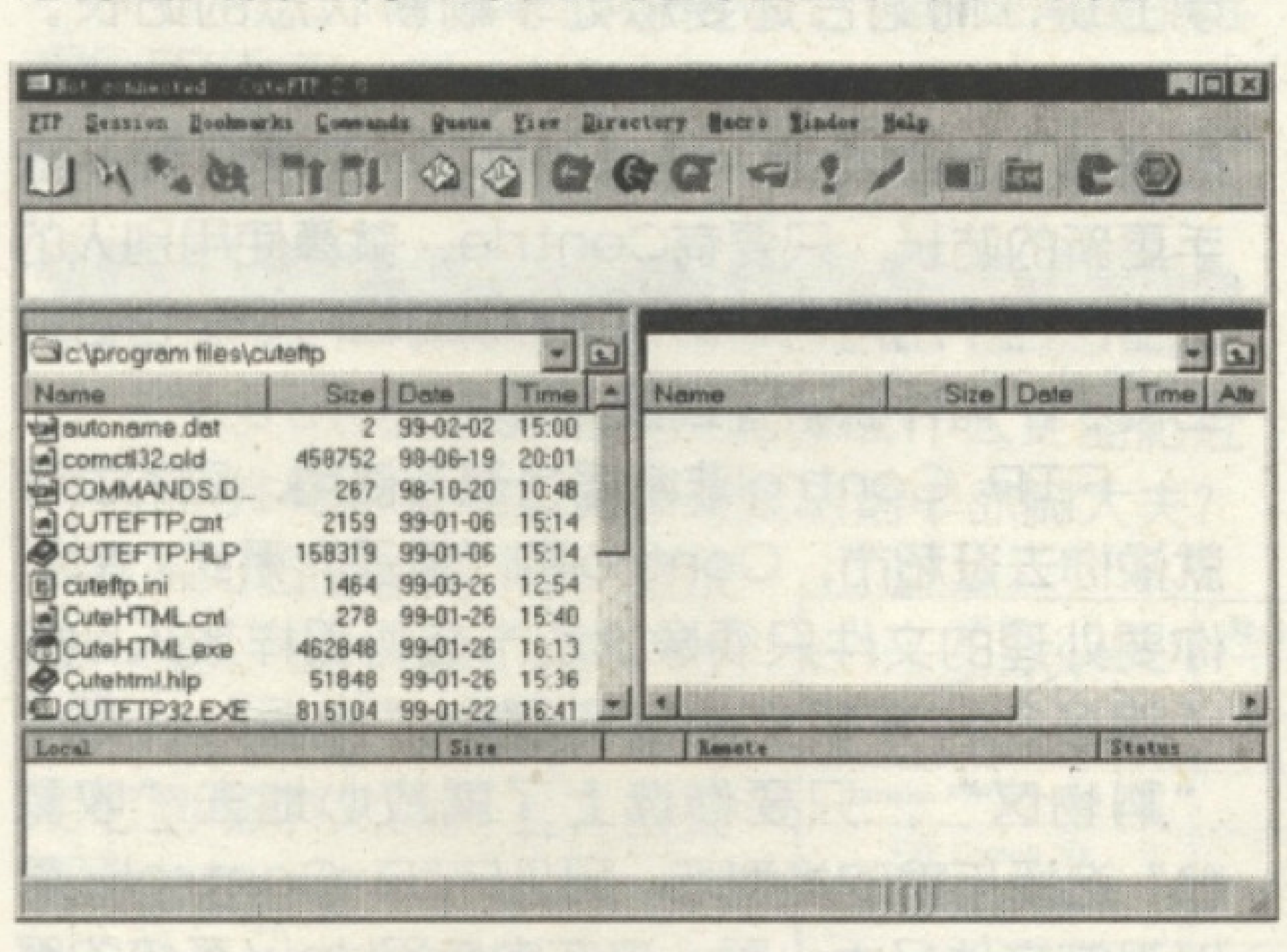
记得小时候老师曾经教过我一首歌谣，讲的是各个地方有什么“宝”，依稀记得东北的宝是：人参、貂皮、乌拉草。那么每天爬在网络上的人有几样宝呢？掐指一算还真有几样：浏览器、E-MAIL、FTP。虽然没有歌谣那么合辙押韵，但确确实实是很多个人主页站长必备的。可惜浏览器和E-MAIL工具的默认值被微软设定为IE和OUTLOOK，留给我们的只剩下了FTP工具，那么诸多FTP工具性能如何呢，请看详细评述。





一、CuteFTP 2.6.1

每当提起FTP软件肯定有很多人叫得出它的名字，给人一种先入为主的感觉。的确，CuteFTP堪称FTP软件的祖师，正是由它的带领才有了FTP软件的今天，所以往往被称为FTP软件之魁首。其实与层出不穷的ＦＴＰ相比，CuteFTP少了些花哨，但习惯的用法、完善的功能往往能抓住老用户的心。与CuteFTP的老版本相比2.6.1版中新增了对于目录的一系列处理，你可以对目录进行直接的比较、上载、下载，而URL解析和剪贴板监视的加入大大方便了在网络上手忙脚乱的使用者。但CuteFTP最能抓住用户的还是它的上载断点续传，目录覆盖删除，以及上载下载队列、优先定制上传等非常实用的功能。可惜的是CuteFTP2.6.1不支持服务器之间的传送，不然看到什么国外的软件只要将其直接传到自己的服务器上，从而省去了下载再上传的麻烦。2.5版以后的CuteFTP还可支持宏和高级脚本语言，而其初始化的定义设置确实为以后使用省去了不少麻烦。



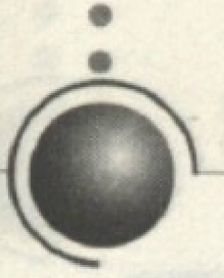
由于为了照顾老用户，CuteFTP的界面风格基本变化很小，始终保持自己的风格，似乎决心永远不向资源管理器风格靠近。这也就造成了刚刚上网的用户很难适应其非微软风格的界面，真怕CuteFTP捡了芝麻丢了西瓜。

下载网址：http://www.cuteftp.com/

二、O' YEAH FTP

yeah？很顺眼的名字，好像是……不用猜了，就是网易。

O' YEAH FTP正是由广州网易开发的中文原创FTP软件，而且是完全免费的，可以到http://nease.net/yeah/oyeah.zip下载。虽然该软件的核心技术参照了国外的一些经验，似乎得到了CuteFTP的支



持，但不得不说O' YEAH FTP着实令我吃了一惊。由于这是少有的本土软件，故一定要详细地介绍介绍。

作为FTP软件传输功能当然是必不可少的。O' YEAH FTP除具有上传、下载续传等功能外，中文显示上也很有特色。类似资源管理器的界面不仅支持拖拽还非常利于管理。它的批处理功能可以达到上传下载同目录操作，免去了不同目录之间反复切换的麻烦，而且还具有远程文件的删除及文件名大小写转换的特点。但O' YEAH FTP还不能支持服务器之间的传送，也不支持宏定义及高级脚本语言，最遗憾的是它虽然有保持在线的功能但效果并不十分理想。

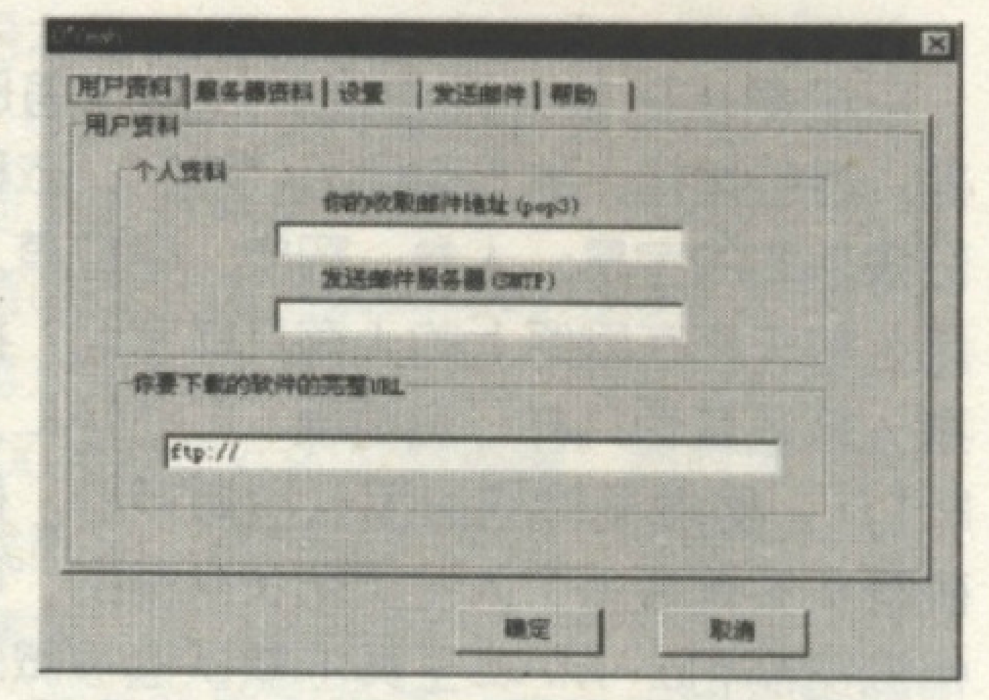
唯一欣慰的是O' YEAH FTP将FTP MAIL功能加入到FTP软件中，可以在常规下载时将部分下载的文件直接打到事先设置的SMTP服务器上，虽然这招大家都使用的话肯定会令SMTP服务器满轴转，但较之白天网络运行速度来说还是要快的。它还支持多个SMTP服务器，肯定比单单等待每秒零点几K的速率要节省时间。而且为了方便FTP用户对下载站的联接还提供了FTP Search的功能，用户只用输入欲下载的软件名称，就会得到一些站点的指引，虽然光靠区区软件的名称并不能一下子就连上正确的地址，但其列出的众多条目中兴许就有你所要找的内容，从这点设计不难看出网易真是ICP出身呀。

其实与国外名牌大厂的FTP软件相比，O' YEAH FTP的技术水平并不太高，但贴切中文用户的设计，附加的一些小功能却可以同洋人的FTP软件叫板。

下载网址：http://nease.net/yeah/

三、Terrapin FTP Browser 2.2

对于FTP软件能够断点续传、快速上传下载似乎已经变成了合格FTP软件的标准。Terrapin FTP Browser比较显著的优点是能极其简单地浏览操作，由于采用资源管理器的风格，使得任意拖拽文件变得非常随意，不管是单个的文件还是整个的文件目录，上传或下载文件的感觉就像你平日里将废文件扔入垃圾箱那样自然，这也难怪，人家叫Browser吗。Terrapin FTP Browser最大的特性就是支持在远程的两个电脑中进行传输，从而免去了先下载、再上传的麻烦。这点特性非常适合有本地下载的网站，但远程对等传输的设置要非常留意，一定要考虑到你的服务器与人家服务器的通联，以及中间有可能存在的诸多传递的匿名服务器或路由器。



但Terrapin FTP Browser也不是十全十美的，它不支持远程编辑和目录同传，虽然有掉线重拨的设计，但是在使用中经常重拨不上去，而当我马上手动拨号就可以很顺畅的拨上。另外，在我写这篇文章的时候发现Terrapin FTP Browser在离线浏览时，可以将以前访问过的站点目录与结构与再次访问时做比较，对于发生改变的地方还会加以特殊图标进而区分。这一设计能够为用FTP软件浏览或拽主页的朋友提供极大的方便，只要哪里加了图标就义不容辞地拽吧。

下载网址：http://www.us.terra-net.com/

四、FTP Control 3.1

FTP Control堪称FTP软件中的后起之秀，也是众多FTP软件中各项特长或多或少都继承的一个。采用非常流行的资源管理器界面，支持宏和高级脚本语言，而且还加入了定时定位传输及后台传输的功能，这样可以方便那些每天既要上学上班，而站台还要总处于刷新状态的站长。FTP Control的远程编辑功能可以使用户直接在服务器上修改文件，这样的设计也方便了那些随手更新的站长，只要有Contrle，就算使用别人的机器，也不用再将ftp内容下载编辑再辛辛苦苦地上传了，有什么新闻直接写吧。

FTP Control非常适合懒人使用，它的设计就像你去逛超市，Control的“篮子”系统，对于你要处理的文件只须像到超市选购那样放入你的“篮子”，不管文件放在哪个“货柜”、哪个“购物区”，只要你选上了就放心地去“收款台”选择传输的类型吧。另外FTP Control还可以强制文件名大小写，这在向使用Unix系统的服

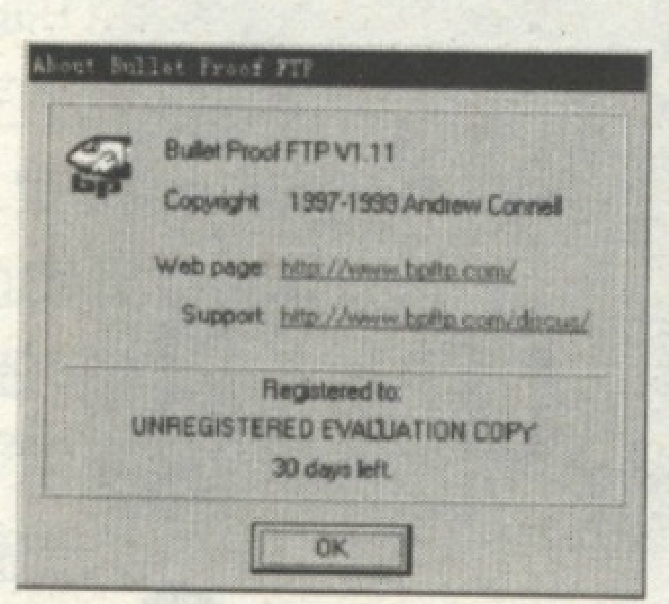
务器上传时可以省掉一系列的修改程序。可惜它不支持服务器间传送。

有许多新手都非常爱使用FTP Control，它提供了一般情况下FTP用户所使用的绝大多数功能，虽然不能算是尽善尽美，但是也算是面面俱到了。

下载网址：http://www.transsoft.com

五、Bullet Proof FTP 1.10

Bullet Proof FTP露面的时间不算很长，但以其仅仅578K的小巧之躯冲了上来。Bullet可以译为子弹，足可以看出它是非常具有钻透性的，这主要表现在它高超地抢占FTP服务器资源的功能上，由于国内现在的FTP服务器为了加快传载速度，忍痛规定了在服务器上同时操作的人数，这样上传和下载不能利用同一FTP波次传送。而Bullet Proof FTP可以利用不间断重拨来迷惑管理服务器，从而达到快速操作的目的。除了FTP软件必备的上传下载功能外，它还有断点续传、自动剪贴板监测、自动重拨等功能，而且Bullet Proof FTP支持挂带防火墙和广域代理服务器，其计划列表功能非常适合原先使惯了定制书签的朋友。



另一个值得称道的是Bullet Proof FTP的防止断线能力，要知道虽然有断点续传的保障，但是谁又希望线路频频断掉。在使用中，Bullet Proof FTP非常适合线路不好、传输速率慢的远程FTP工作。

下载网址：http://www.bpftp.com/

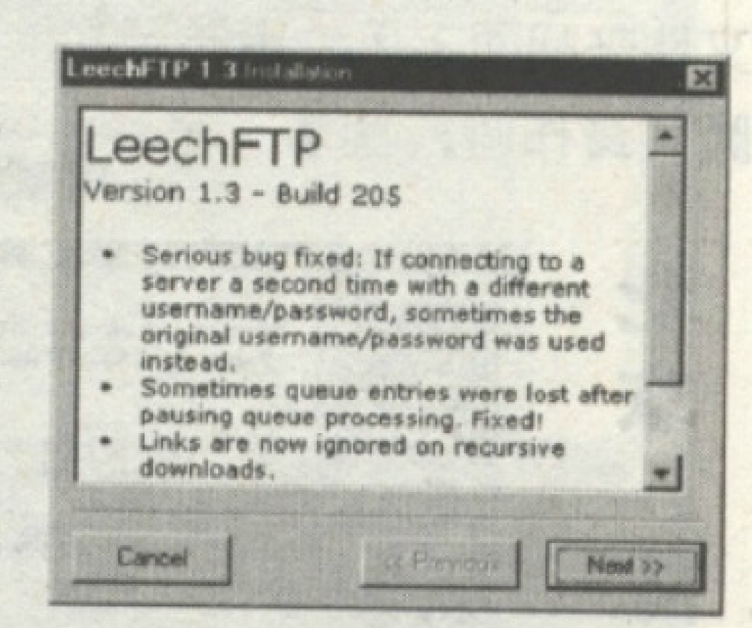
六、LeechFTP 1.3

Leech很怪的名字，翻译成什么更能贴近FTP软件呢？重利盘剥者或是法语中赤脚大夫？我看不如后面加两个E，变成我爱吃的荔枝(Leechee)。虽然不能确定它到底中文叫什么，但还是有必要介绍一下。

LeechFTP第一大缺陷是不支持远程编辑文件，第二大缺陷是不支持宏和高级脚本语言，第三大缺陷是它居然不能数据目录同时传送。那位要丢烂西红柿的且慢，Leech还是有优点的。它可以将连接过的FTP站点的信息保存在书签中，最重要的是你可以给书签加上密码，那些私人的地址可要藏好了。

而且leechFTP在同时下载和上传时可以随意调整两项工作所占的线值带宽，这样如果你要上传1兆的文件，而同时又要下载10兆的站点，那么正常情况下肯定先上传完后，再等着下载完才能收线，这样一调整就可以节省下三分之一的时间。另外同O' yeah FTP一样，LeechFTP也可以临时充当搜索工具，只要你掌握想得到的软件或游戏的名称，只要在FTP站点上有它的存在就可以毫不留情地将其逮到。

下载网址：http://lemming.stud.fh-heilbronn.de/~debis/



数落了老半天，我口都渴了。可是还没有将FTP软件一网打尽，像LeapFTP、FTPvoyager等小辈FTP还是没一一试用。我本人还是习惯使用CuteFTP，但为了表示对国产软件的支持，我还是没有将O' Yeah FTP UNINSTALL，众多佳丽不知你是否挑花了眼，其实根据自己的使用特点选择一款有特色有针对性的FTP软件才是上策。

FTP软件发展到今天已经经历了好几代的奋斗，还记得在DOS下使WS_FTP时手忙脚乱的一幕，再看看今天的FTP软件，不由得感叹后浪推前浪。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第5期BBX\下。

附　表：

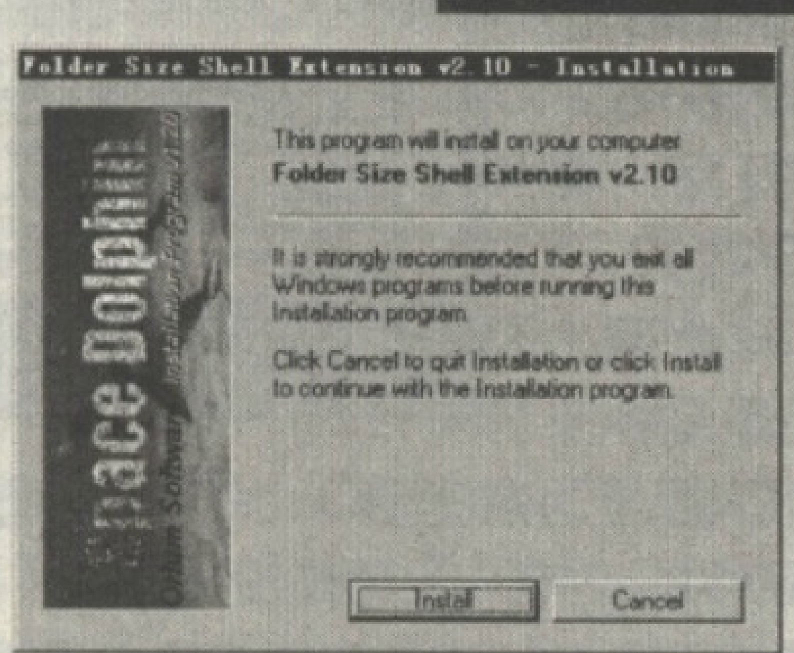
名称	服务器间传送	目录同传	数据同传	远程文件编辑	宏和高级脚本语言
CuteFTP 2.6.1	否	是	是	是	是
O'YEAH FTP	否	是	否	是	否
Terrapin FTP Browser 2.2	是	是	否	否	是
FTP Control 3.1	否	是	是	是	是
Bullet Proof FTP 1.10	否	是	否	否	否
LeechFTP 1.3	否	否	是	否	否

文件夹大小描述器

北京 陈文闯

使用电脑，成天都要和文件夹打交道（在Windows3.x和DOS下称目录），硬盘上有大大小小的文件夹，其下还可能有子文件夹，每个子文件夹下还可能有子文件夹，子子文件夹下还可能有……

当你想要了解文件夹（包括其下的各级子文件夹）究竟多大尺寸？到底各自占用了多少硬盘空间？此时你就会发现Windows是多么“目光短浅”，不论是初出茅庐的Windows98资源管理器，还是老态龙钟的Windows3.1程序管理器，都只能“看到”当前位置下的文件，而对下一级文件夹视而不见。事已至此，要么干脆装聋作哑，揣着一笔

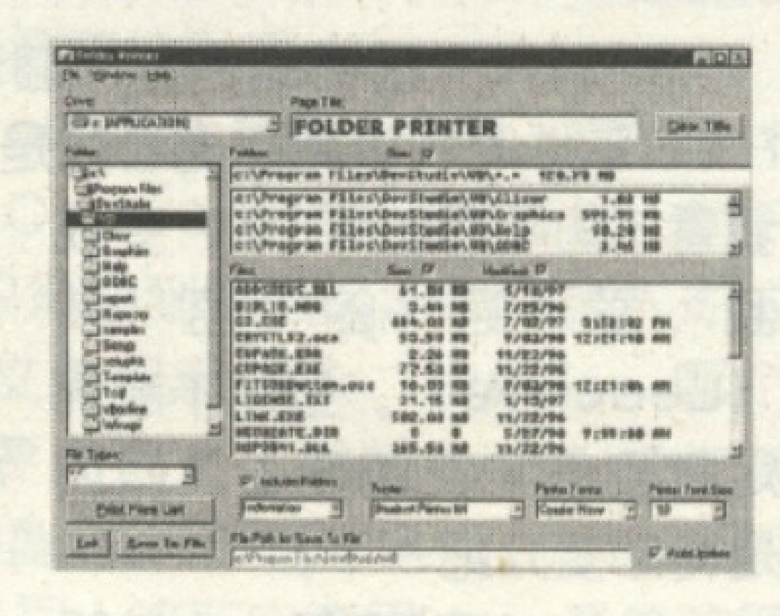


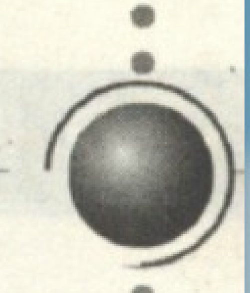
糊涂帐偃旗息鼓；要么不辞辛劳——进入每个文件夹清点数目，最后再手工汇总（各级文件夹可能成百上千哦！）。除此之外，难道还会有什么别的良策吗？

嘿嘿，别那么灰心嘛，咱们就不指着微软了，快来看看FolderPrinter和Folder Size这两个小东东的神勇表现吧！

一、FolderPrinter

从http://www.tntt.com/folderprinter处可以下载FolderPrinter共享版，其最新版本为Ver1.10，安装后才仅仅100K出头，可谓短小精悍。从Windows9x开始菜单中运行FolderPrinter，其主界面将会出现在屏幕上，虽然看上去布局略显零乱，但界面还算友好，各项功能也标示得清清楚楚，这些都大大方便了使用者。主界面上设计有几个复选框，如是否显示文件夹大小、是否包含子文件夹、是否自动更新显示内容等等，用来对显示信息加以控制，建议全部选中这些选项。然后我们就可以轻而易举地得到硬盘上各个文件夹“占地大小”的情报了，请看你C盘根目录的情况，各个文件夹占地大小都一览无余。当双击左边栏内列出的某个文件夹时，我们还可以继续看到其下各个子文件夹的大小描述。当在FolderPrinter主界面左下角的“File Types”文





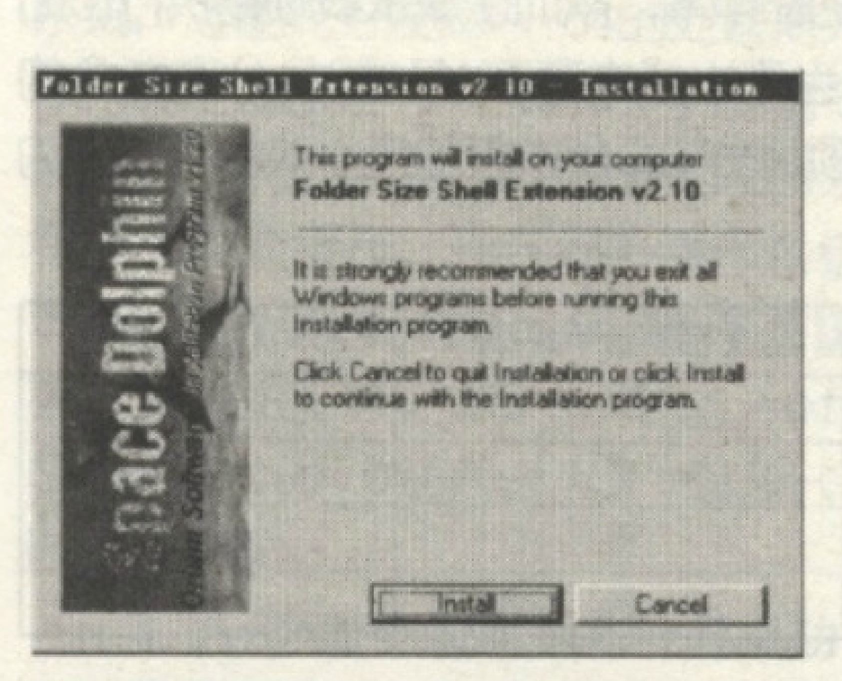


本框中键入文件类型时，如*.mp3、*.wav、*.exe等等，FolderPrinter将会在右下部的文件显示窗口中，只将符合条件的文件及大小列出来。

FolderPrinter的本领可不仅仅在屏幕上，它还能将显示内容打印出来呢，难怪它敢自封为“文件夹打印机”！在FolderPrinter主界面右下方有一排四个下拉列表框，都是用来设定打印选项的，可以设定每行打印字符数、挑选打印机、打印用字体及字号，还能在主界面右上方的“Page Title”文本框内给打印内容起个名字，以示区别。然后单击“Print Files List”按钮，即可将当前文件夹列表内容打印出来。当然没有打印机也不用担心，FolderPrinter也可以把当前显示内容保存成文件，供以后随时调看。

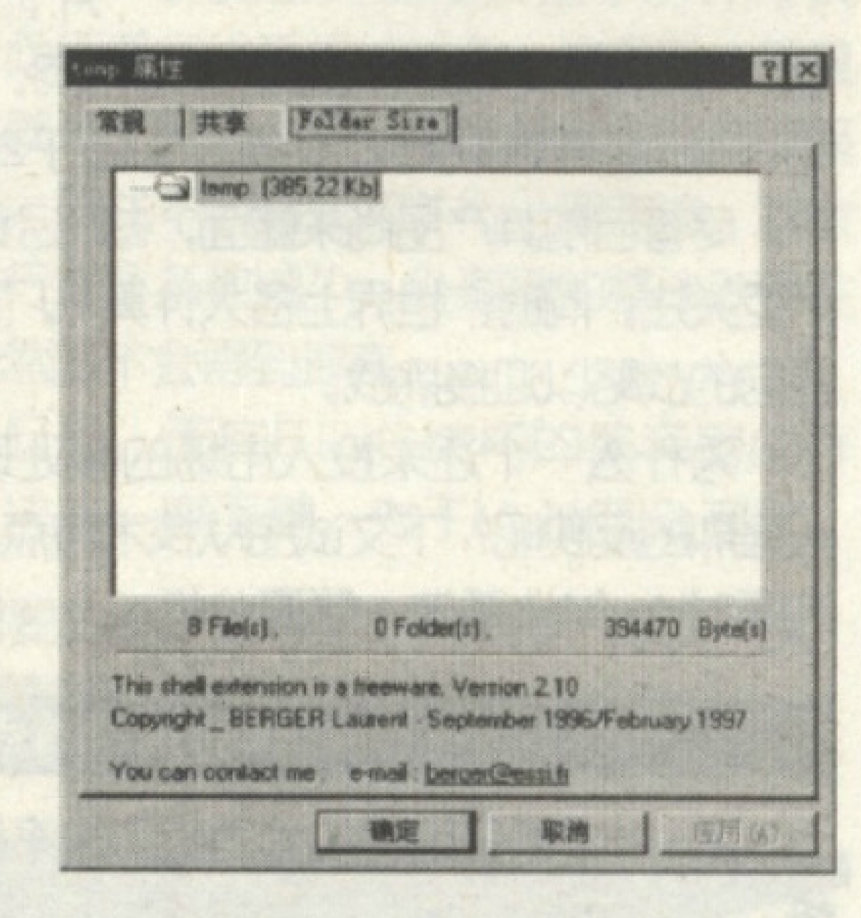
二、Folder Size Shell Extension

Folder Size Shell Extension（简称Folder Size）是一款免费软件，这意味着使用者不须缴纳一个子儿，就可以无限期地使用此软件的全部功能，对于绝大多数囊中羞涩的玩家而言，自然是件大好事。Folder Size目前流行的是2.10版，安装文件大约140K，从国内许多软件下载站点都能找到它，也可以给作者发E-mail索要(berger@essi.fr)。



与大多数应用软件不同，Folder Size在安装后并没有“显山露水”，既没有在开始菜单中安营，也没有在桌面上落户，甚至连自己的文件夹也没有建立，不知道它跑哪儿去了，这一点常令初次接触Folder Size的玩家颇感困惑！其实Folder Size自己已经透露身份了，软件名称中的“Shell Extension”明白无误地告诉玩家它是一个外壳扩展程序，它已经巧妙地与Windows9x的文件管理程序融为一体了，实现了真正的“无缝”对接！

不信？你就打开Windows9x的“资源管理器”或“我的电脑”，随便选中一个文件夹，单击鼠标右键后，再从快捷菜单中选最后一项“属性”试一试！哇噻，Folder Size立刻现形了，该文件夹一共多少字节、占用多少硬盘、一共多少个文件夹、共有多少个文件，描述得一清二楚、分毫不差。如果还想详细了解该文件夹下每一个子文件夹的大小情况，只要单击Folder Size卡片头，就可以看到以树形方式列出的结果，你还可以单击带有“+”标记的节点，将该文件夹展开，继续查看下一级文件夹的大小。



Folder Size使用时不须单独调用，而是“招之即来、挥之即去”，非常得心应手，而且统计文件夹大小时速度极快，有效地弥补了“资源管理器”和“我的电脑”在显示文件夹大小时的缺陷，堪称用户了解和管理硬盘文件的好帮手；与Folder Size相比，FolderPrinter虽然在执行速度和使用便利方面处于下风，但它却具有打印和保存统计结果的功能，并且可以按类型显示文件情况，二者可谓各有所长、相得益彰。我盘算来盘算去，发觉对这哥俩实难取舍，只好安排此哼哈二将长驻我的硬盘啦……

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第5期BBX\下。



IA-64芯片，作为64位处理器，代表了新型微处理器的发展方向。它是Intel和HP公司在4年前开始共同开发的，并将于2000年投入批量生产。尽管目前其产品尚未露面，却已引起了计算机行业的广泛关注。同时，世界上各大计算机厂商，也大幅度调整各自的战略以迎接挑战。

为什么一个还未投入市场的微处理器技术会引起这么强烈的反映呢？下文试图从技术特点，所面临的问题等方面对IA-64体系做一简要分析。

一、IA-64的技术特点

IA-64中所采用的技术适应了未来微处理器的发展趋势。

1. 64位的体系结构

微处理器从诞生至今，体系结构从8位、16位向32变化。以x86处理器为例，汇编时代的指令是8位，DOS和Windows3.x 是16位，Windows95和Windows NT则用的是32位指令编码。

现在，32位仍然是PC机市场的主流体系结构，但是，随着处理数据量的不断扩大，32位处理器在处理能力和地址空间等方面明显不足。因此，增加指令宽度是微处理器的发展趋势，IA-64就是以64位为基本处理单位的。

2. 显示指令并行处理技术EPIC（Explicitly Parallel Instruction Computing）

在进一步提高微处理器性能的过程中，使多条指令能够并行执行无疑是很重要的一步。在IA-64中所采用的EPIC技术和分支予判、投机执行等技术都是以提高指令执行的并行性为目标。

所谓显示指令并行处理技术，是一种超越超标量的新的体系实现方式。简单说来是由以下3步组成：首先编译器分析指令间的依赖关系；其次，编译器将没有依赖关系的指令（最多是3个指令）组合到一个“组”，从而形成多个“组”；最后由IA-64内置的执行单元读人被分成组的指令集合并进行执行。从理论上讲，EPIC可以并行执行3倍于执行单元个数的指令。

EPIC的优点是利用简单的硬件就可以提高指令的并行度。这是由于各条指令究竟分配给哪个执行单元是在编译时由软件来决定的，从而减少规模，降低成本。如果用硬件进行调度，随着执行单元数目的增加，调度电路就会变得更加复杂，从而使制造成本升高。另外，调度电路往往会成为提高工作频率的瓶颈。

3. 分支预测技术——对分支跳转指令的处理

造成目前指令处理效率降低的原因至少有3个：①由硬件资源竞争而引发的资源冲突；②由数据依存关系而引发的数据相关；③由分支、跳转、中断等引发的控制依赖。前两个问题可以通过增加硬件资源和超前处理以及寄存器重新命名等措施消除，而在传统的体系结构中，在分支的判断结果得出之前，不能进行各个分支的操作，这使控制依赖成为十分严重的问题。据统计，程序代码中有10%～30%是分支跳转命令，所以在程序处理中，控制依赖出现的几率相当高。所以说对分支跳转指令的处理是一个重要课题。

目前一个可行的办法是，强化执行中的分支预测功能，提高分支预测的命中率，从而使流水线顺畅执行。如下表所示，给出了当流水线中存在4条或6条分支指令的情况下，提高分支预测命中率所带来的流水线执行效率的提高情况。

分支指令条数	分支预测命中率(%)	流水执行效率(%)
4	90	65
	95	81
6	90	53
	95	74

但是，要在最后的10%上做文章，可以说相当困难。为了将预测命中率从90%提升到95%，这就意味着预测错误率从10%降到5%，预测错误率要降



低到1/2，谈何容易。

在Intel的IA-64技术中，所采用的分支预测技术，是在编译过程中控制使分支判断语句和各个分支语句同时执行（也就是使If 、Then、Else语句并行），在执行的过程中判断语句得到结果，进而确定取分支中的哪一支和舍弃哪一支。这时，将会出现无效命令。近年来，由于集成度的不断提高，多准备几个运算单元，成本并不是太大。因此，为了提高分支预测命中率，与其在硬件上下工夫，还不如采用并行处理的技巧，因为即使多出一些无效命令也无关大局。

4. 投机执行技术

在传统的体系结构中，当用到内存中的某个数据时，才会由取数指令去内存中取出数据，而这个过程便带来了很大的时间开销。

在IA-64技术中，采用了投机执行技术，即在程序的运行过程中，当发现某个数据可能会被用到时，就将该数提前取进寄存器备用。

投机执行技术和分支预测技术，都是在不知道一条指令是否会被执行的情况下就预先执行这一条指令，其目的在于增加指令的并行性；同时其并行指令的识别和判断都是由编译器来完成的，这两种技术都打乱了程序原来的执行顺序，进行了重新排列，因此只能由优化编译器来完成实现。

5. 提高时钟主频

在IA-64处理器中，工作时钟频率将达到500MHz-1GHz。在目前的技术条件下达到此工作频率是可能的。

二、IA-64所面临的问题

1. 操作系统准备有待充分

只有有了和IA-64相适应的64位操作系统，才能充分发挥IA-64的处理能力。作为完全适应IA-64的操作系统的指令应用界面、地址空间和文件系统也都必须为相应的64位操作。现在很多操作系统公司都正在开发配套的64位操作系统。如，SCO的Unix Ware，Sun soft的Solaris，Novell的NetWare以及HP的HP-UX等。

2. IA-64的全面应用非一日之功

应用面向IA-64的移植将是持久战

回顾16位处理器应用向32位移植的历史，从现有的应用向64位的IA-64的移植，对应用重新编译和修改也必将是一个缓慢的过程。

现有软件的运行成本将增加

为了兼容现有的运行软件，新投入市场的IA-64微处理器中必须内置两种处理器：新开发的64位处理器和性能相当于Pentium II 的32位处理器。但是，在此兼容电路上运行现有的某些32位应用，其运行成本要比用纯32位处理器高得多。

单纯再编译软件会降低软件速度

充分发挥IA-64能力的最好方法是在为IA-64开发的64位操作系统上，运行针对IA-64开发的64位应用。但是，将已有的应用针对IA-64进行改写，并非十分容易。

Intel的解决办法是将已有的32位应用，针对IA-64进行重新编译。但是，对已有的应用进行的再编译，会招致处理性能下降。当然，要能进行真正的64位作业，的确可以提高处理性能，因为其中所有的变量都是按64位定义的。但这个工作相当麻烦，费时费工。

3. 编译器开发困难

EPIC要真正实现多条指令的并行执行，必须具有优秀的编译器。编译器的质量低，就不能精确、充分地解析指令间的依赖关系，就找不到有效的并行处理方法，就会使并行指令条数减少，处理器的整体处理性能自然就不会得到提高。

但是，面向EPIC结构的编译器的开发，决非一蹴而就。对于VLIW型处理器，有着和EPIC相似的编译需求，需要由编译器将指令归纳为一组、一次处理。其编译器的开发就已经非常棘手，以至于至今未能实现商业化。

4. 其他硬件厂商的竞争

即使IA-64的技术很好，其他硬件厂商舍弃和现有体系结构的兼容性，也是不明智的。因此，必将采取措施与之抗衡。这种竞争或许会影响IA-64芯片的市场影响。

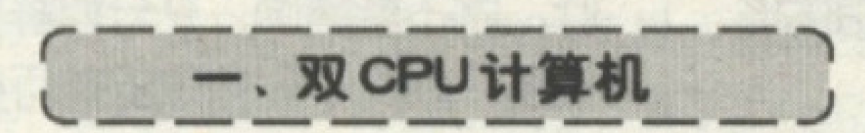
5. 效益上要承担风险

开发一种新型的处理器，需要大量资金进行设备、技术的改造，一旦看错了市场，就会造成效益大幅下滑，这需要Intel承担很大的效益风险。

好事成双

今天最“酷”的PC是什么样子呢？是PⅡ450+128M内存+RivaTNT+SB Live！+……，错了，这些部件确实代表了当今PC工业的顶尖水平，但是系统工程师们的PC机在结构上所做的艰苦卓绝的努力，使我们能用同样的部件获得强大得多的整体效能。下面就请听我一一介绍。

北京　董超



一、双CPU计算机

CPU在计算机中的作用就象是人的大脑，是计算机性能的决定性因素。那么当这个“大脑”的处理能力不能满足需要的时候怎么办呢？最简单的办法，就是在一台计算机中同时使用两个CPU，让它们俩协同工作以提供高于单一CPU的处理能力，这也就是多重处理（MP，Multi Processing）的基本思想。

多重处理包括两种典型结构，非对称多处理（ASMP）和对称多处理（SMP）。在非对称多处理中，多个CPU有自己单独的任务（Task，在计算机中这个词儿就是程序的意思。）比如一个CPU负责操作系统和I/O控制，另一个CPU负责应用程序。非对称多处理的第一个缺点就是每个CPU的工作负载不一样，有可能出现一个CPU忙得要死而另外那哥们闲着没事儿的情况。第二个主要缺点就是CPU互相之间帮不上忙，如果一个CPU发生故障则整个系统都无法正常工作。对称多处理则相反，两个CPU所执行的代码是完全平等的，每个任务在两个CPU上同时执行，这样就使得工作量分配比较均匀，通过CPU间分工协作，应用程序就好象是在一个速度为两倍（理论上）的单个超级处理器上运行一样。

Intel的X86体系结构是支持SMP的，但要想使用它还须具备一定条件。首先是要选择SMP能力的CPU。Intel的Pentium、Pentium Pro、PentiumⅡ及其后续产品都毫无例外具有这种能力，赛扬处理器不支持SMP，但可以通过动一个相当大的“外科手术”，来获得SMP能力，但对于咱们老百姓来说困难很大而且过于冒险，就不介绍了。令人激动的消息是AMD公司的后续拳头产品K7也将集成SMP，这就意味着多重处理不再是有钱人的专利了。廉价高效的K7多处理系统会成为购买PC的最佳选择。

除了CPU，还需要芯片组（主要是北桥核心逻辑）的支持，为处理器指令流和数据流做协同。配合Intel产品的440FX、440LX、440BX及440GX芯片组都可以上双CPU，但如果需要更大规模的并行处理（4、6、8个CPU同时工作）则需要系统集成商的专业设计，这种系统通常都相当昂贵，当然所谓“昂贵”也是相对于普通PC而言，因为纵观整个世界，Intel结构始终是廉价方案的主力军。至于K7的对应芯片组也是由AMD公司自己开发，目前我还没有更多的资料。其实芯片组的问题不必过于操心，只要见到主板上有两个CPU插槽，这种主板一定是能上双CPU的。

北京的电脑配件市场中有几款支持SMP的主板，其中包括艾威（IWILL）和华硕。华硕的BX芯片组双CPU主板包括P2B-D、P2B-DS、P2B-DLS几个系列，为构建双处理器的工作站或服务器提供了一定的可伸缩性（Sealabitity），是比较理想的选择。

有了已插上双CPU的主板，就可以立即享受SMP的高速度吗？还需要操作系统的支持才行，就是说操作系统必须能够同时使用两块CPU，为它们分配任务。遗憾的是，Win95/Win98系列个人操作系统不支持SMP（不是说不能运行，而是当你装Win95/Win98时，它们只能认出一个CPU，另一个根本用不到），DOS就更甭提了，在微软的产品

线中目前只有Windows NT能够使用双CPU。也许只有等到Windows 2000，我们才能尽享多处理机为个人计算（办公文字处理，多媒体及游戏）带来的巨大好处了。

顺便提一句，Linux的下一版本将支持SMP，至于OS/2……谁有兴趣听呢？罢了。

二、SLI及双显示系统

提到显卡的双锋齐出，大伙可能都已心知肚明了："SLI！！！"对本是SLI，SDfx公司的Voodoo，Voodoo2系列首创的SLI（Scam Line Interleaving，扫描线交错）以其能够同时使用两块Voodoo（2），一亿八千万/秒的像素填充率而红遍大江南北（实际上是红遍了小小寰球），简直到了"十年磨一剑，一出无人敌"的程度。Riva TNT或许可以战胜单块VOODOO2，但双剑合璧有谁能与之匹敌呢？

但有一点是我所困惑的，从技术角度讲，SLI这种利用一块VOODOO（2）处理奇数行数据，另一块处理偶数行数据从而分担显示工作的作法，不但不是什么奇门功法，反而应该算是并行处理结构的正宗嫡传，为什么其它厂家没有想到呢？毕竟，CPU的SMP已经存在多年了。

从实用角度出发，虽然其它显示卡并没有SLI能力，但我们依然可以使用两块单独的显卡，分别接上显示器，把我们的PC机升级为具有两套显示设备的系统，这也是Windows98所提供的全新闪亮功能之一。实际上，这一功能不但不是全新的而且可以说古已有之。早在DOS初期，图形显示系统还非常昂贵，当时许多工程和图形软件就支持双屏分显，在一台图形系统上显示图样，另一台字符系统显示文本。只不过以操作系统来支持似乎还只有Windows98一个而已。

三、双猫并速

快！快！再快！！这是每个上网冲浪者的心愿。但是MODEM的速度总有上限，33.6K，56K，还能再快吗？答案是能！把两只猫装在你的机器上，同时拨号到INTERNET上去，开辟两条物理信道，然后通过一种叫做Multi Link（多重链接）的技术，将两个信道合并使用动态分配负载，向上层应用软件（浏览器，realplayer，等等）提供一条更宽的数据通路，这里我们又一次看到，从SMP，SLI到Multi Link，并行处理的方法真是"放之四海而皆准"啊。

说起来简单，其实真正实现起来可不容易，还得联线双方（包括ISP）的支持。个人电脑上Windows NT4.0是支持Multi Link的，Windows98也支持，此外还有通讯公司开发的第三方软件。需要指出的是，Multi Link技术对两条信道的要求比SMP要松得多，可以是两个MODEM，可以是模拟MODEM和ISDN MODEM混用，甚至可把多种物理链路捆绑起来共同使用。

四、双网卡

双网卡？普通个人计算机连一块网卡都没有，双网卡又有什么用呢？写这一段主要是因为我本身是一个网络工作者，从专业的角度出发，对于工作中使用两块网卡所带来的巨大便利以及一些不便有所心得，想提出来与大家共享。如果不感兴趣的话跳过去也可以。

一台PC机在安装了两块网卡以后，首先能够作为一个网桥工作。网桥能够有效缓解广播型链路协议在网络规模加大的情况下信道阻塞的情况，智能网桥用ASIC内嵌算法解决上述问题速度奇快但价格也贵，所以可以用PC来代替。其次，一台装有两块网卡的PC机还可以用作路由器，这是一种比网桥高一级的用法，而且用路由器比用网桥省的钱更多。以TCP/IP协议为例（IPX/SPX我不熟，哈哈！），使用Windows TN的机器可以通过构造路由表来当一个静态路由器，也可以使用RIP协议作为一个RIP动态路由器，至于OSPF我还没见到，如果哪位有相关资料望告知一二。

最后，带两块网卡的PC还能作为网关。网关可以让两个运行着不同协议的网络（讲不同语言的人）互相通信（就是翻译干的事儿），比如一边是TCP/IP，另一边儿是NETREVI最著名的基于Windows95/Windows98/WindowsNT的网关软件大概就是WinGate了，它可以作为私有网络和互联网络之间的不透明网关使用。

在安装两块网卡的时候，我的经验是一块一块装上去分别配置（如果是以太网卡，则以太网统一地址为标识），还有，网卡常常会占用IRQ（COM2D的缺省中断），如果不用MODEM的话，可以在主板的BIOS里将COM2禁用，就不会有冲突了。

五、双硬盘以及双硬盘控制器

双硬盘有什么好说的？不就是挂在一起用吗？嗯……这当然是一种用法，不过还有更好的方式，磁盘镜像。

如果你磁盘上的客户资料是非常关键的，丢失了可不得了，你该怎么办呢？备份自然是少不了的。但备份没法做到实时更新。磁盘镜像是一种技术，它把两块磁盘上的空间组成一种互为镜像的关系，令两个空间中的数据一模一样。比如在WindowsNT中（这也是微软产品线中唯一支持镜像功能的系统），两个镜像盘在资料管理器中只以一个逻辑驱动的身份出现，只有一个盘符，任何方面都与一个单独的逻辑盘一样，但在操作系统内部却是同读同写，相互校验的，

这个驱动器中的任何资料都有两个一模一样的版本。当一磁道坏掉时，你宝贵的资料并不会丢失。

上面所说的镜像磁盘是挂在同一个硬盘控制器上的，比如流行的EIDE控制器能够允许四块硬盘同时工作，而典型的高速SCSI总线则可以挂十六个设备。在这种情况下由一个控制器控制它们的读写，当控制器失效时可能会把错误的数据一下子写到两块盘上去。为了防止这种情况的发生，可以单买一个硬盘控制器（主板上通常会提供一个内置的EIDE控制器），把两块硬盘分别挂到不同的控制器上，此时磁盘镜像就升级为磁盘双工，双工比镜像提供了更高级别的容错能力，但在WindowsNT中，镜像磁盘和双工磁盘看上去都是与单个磁盘一模一样的。

六、双软驱

真的有人需要两个软驱吗?

七、双光驱

双光驱的使用主要不是为了提高性能，因为无论是DVD-ROM还是CD-R、CD-RW驱动器都很贵并且驱动器本身较易磨损，而普通CD-ROM中性能最出色的也不过550元，所以买一个五倍速的高档DVD-ROM（或CD-R，CD-RW），再加一个读盘能力强的CD-ROM，让它们各司其职，是一种保护设备的好办法。不然DVD-ROM可能很快就让盗版唱片、软件、游戏和VCD划花了。

八、双电源

不知大家注意没有，PC服务器上通常都有两个电源，接在一个UPS上甚至分别由不同的UPS供电，这种办法能为由电源故障引起的断电提供强有力的保护。如果你是一个Super PC Fan的话，Just try it!

九、双鼠标（三个？）

提供PS/2接口的机器上，可以接一个PS/2的鼠标，一个九针的串口鼠标。如果再买一个二十五针到九针的转接器甚至还可以在串口2上再插一个鼠标，变成三鼠标PC机。有什么用呢？不要问我，我也不知道，可能在玩Windows纸牌游戏的时候，可以用一个鼠标揪住上面的牌不放移到一边儿，用另一个鼠标去翻下面的牌吧？

哈哈，just kidding!

十、双音箱

双声卡显然是没什么意义的，不管是Windows系列还是别的软件，从未见过能令两块声卡单独或同时工作的情况，更不用说将它们协同起来构造3D音效的美梦了。当然，非要在机器里装上两块声卡也并不会引发灾难性的后果，只不过当一块声卡唱得起劲的时候，另一块就保持沉默罢了。只有一种情况是例外……（注①）

比起双声卡来，在一块3D声卡上，同时接两对音箱的实际意义就大得多了。我们知道，3D音效的主要标准划分为EAX（Envivonmental Audio eXtension，环境音效）和Auread 3D两大阵营。创新的EAX，说穿了就是“混响生成”（注意是生成而不是简单回放），这种技术本身就需要靠多个音箱来造成全方位的环境音响细节，其桌面剧院系列，也就是PC-Works，正是这一战略产品的另一把杀手锏，你看它都出到12.1了？反正是越多越好，只接一对音箱的Sound Blaster Live! 简直是暴殄天物。

至于另一标准A3D，虽然其核心技术HRTFs是利用人耳的听觉模型用两只音箱构造出整个空间千差万别的音响效果，但它没提到的是，这种技术用四只音箱能够产生更为逼真、更为饱满的3D音效。它为什么不提呢？你想“只用两只音箱，造出3D世界”比起“只用一百只音箱……”是不是听着中听多了？不过，事实毕竟是看得见摸得着的，不然也不会有那么多种Aureal 3D规范的声卡具备两组线性输出端子了。

结束语

今天最“酷”的PC是什么样子的呢？“是双PⅡ 450+512M SD-RAM+双VOODOO2 SLI+两个硬盘控制器+双工磁盘+两个光驱+两个软驱+两个MODEM+两块网卡+两个电源+两对音箱+两台显示器+三个鼠标！！！”哈哈！这东西叫怪物比叫PC只怕更合适点儿，我写这篇文章的目的是为了给大家提供一种从体系结构角度看待PC的全新思路，让大家了解我们每天所见的PC机，我们的伙伴、同志和朋友实际上有着如此丰富多彩的内容。可不是引出这样一个怪物，不过如果你已经真的打算买这样一套机器的话，我希望还有最后一件好事也能成双：给机器装两个风扇。

注

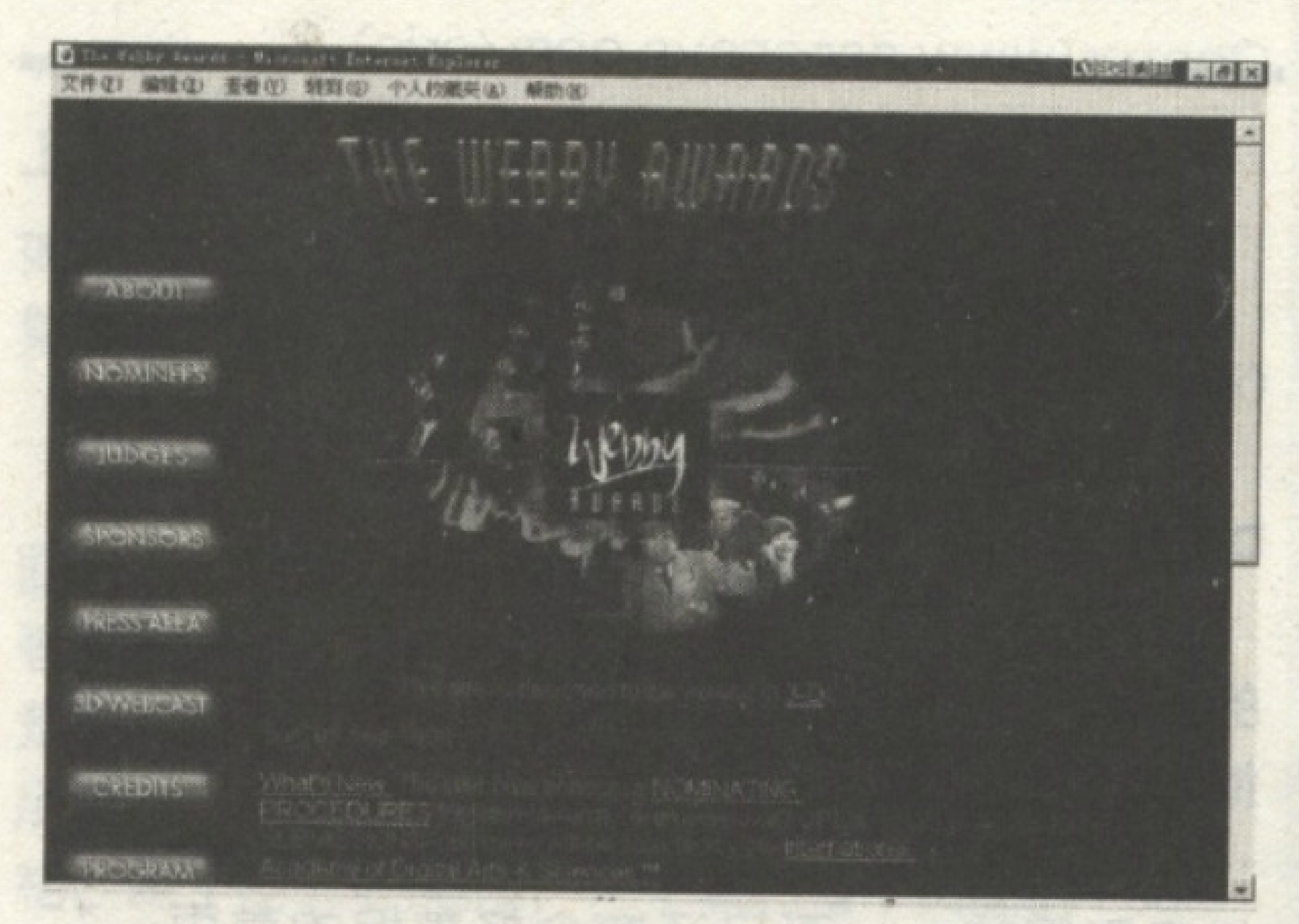
①：只有一种情况是例外，那就是当你在一块早期的没有SB-Link的主板上安装PCI声卡，不巧这块PCI声卡不兼容DOS实模式，更不幸的是有一个只能在DOS下运行的游戏是人的至爱，而且听不到它的声音对你而言简直是不可忍受的。那么此时你需要另外一块ISA总线的声卡专门为这个游戏服务。

98 Webby Award 获奖网站之旅 (上)

广西 阿东

好莱坞的年度大戏是奥斯卡金像奖的颁奖典礼，电视节目则是艾美奖，音乐中葛莱美最负盛名，而在因特网上，大众的注目焦点是Webby Award。让我们来细细评点去年得奖的热门网站。

对于经常上网冲浪的读者来说，要想在茫茫网海中获取自己需要的信息并非易事。你上网想看的是哪些网站呢？笔者建议你一试1998 Webby Award获奖网站之旅，它们大约算是Web上最有创意的网站哦！Webby Award有部分是由PC World的母公司IDG所赞助的。被提名的网站有95个，范围则从艺术到音乐、新闻到妙人妙事(在类属的安排上，刻意排除了“电脑”这项，因为IDG与PC World本身拥有IDG.net、PC World Online，以及一些其他的网站，这可能会造成利益上的冲突)，最后有19个网站脱颖而出，分获相关领域中的奖项。



www.webbyawards.com

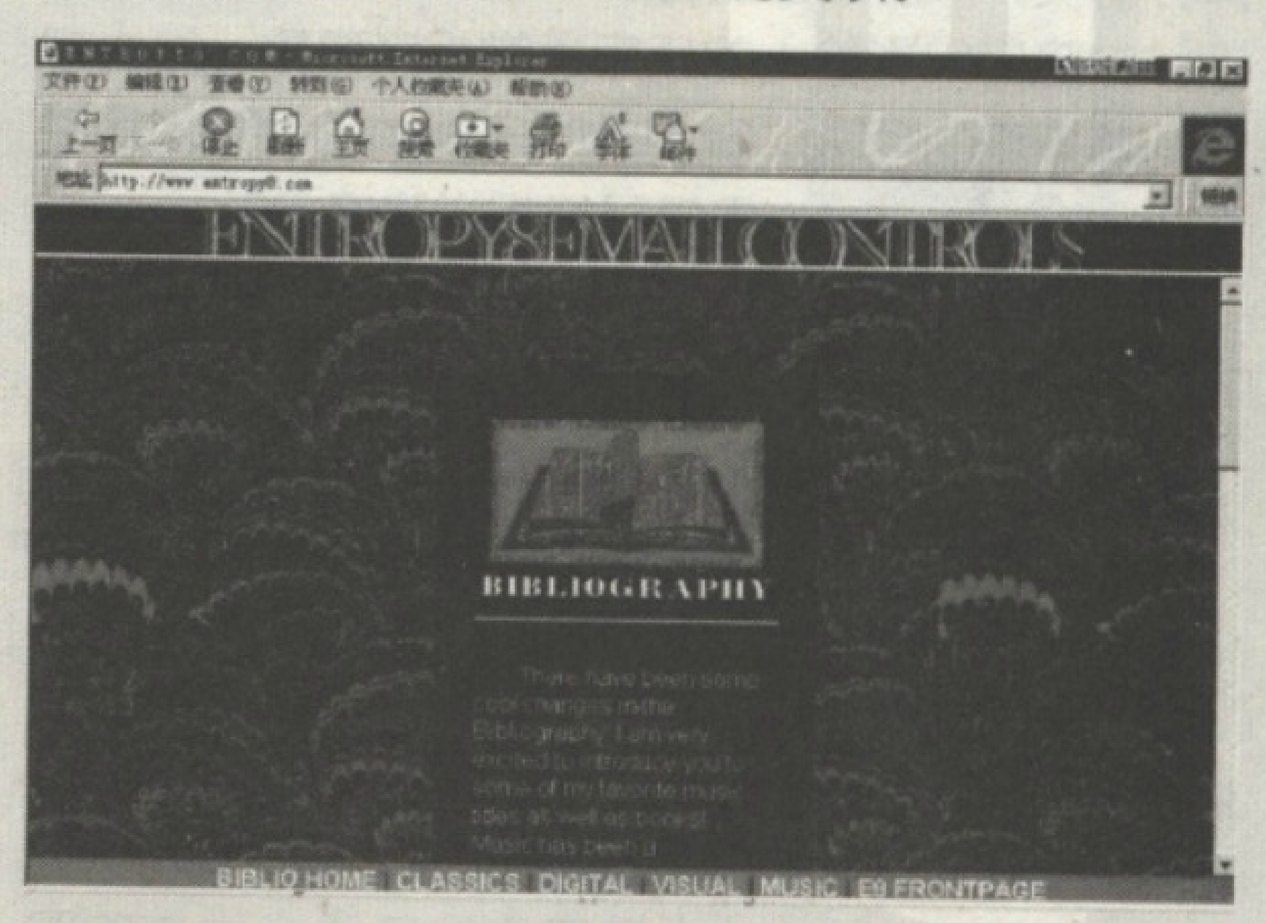
The Web杂志(这是一本由PC World分出去的期刊)的编辑部同仁从超过4 000个网站中，挑出了95个网站参加遴选。在初选资格的评选中，网站的内容、设计与连结方式是考虑的重点。挑选后的这95个网站就到了一个精心挑选出来的独立专家小组手上，这些小组成员在仔细浏览了这些网站之后，选出了他们的最爱。

小组成员可都是一时之选，这些裁判包括：公司的CEO、总裁、编辑、总监、学院的院长、基金会的创立人、制片以及出版商。举其要者有：非常权威的Dilbert漫画家Scott Adams(文艺界)，Chasing Amy的导演Kevin Smith(影片)，前加州州长Jerry Brown(政界代表)，作曲家、同时也是虚拟实境的前辈Jaron Lanier(音乐)，以及芝加哥公牛队的坏小子Dennis Rodman(罗得曼)。

在计票工作完成后，主办单位在San Francisco的艺术宫殿宣布了获奖网站名单。在下文中，笔者将对本年度Webbies的被提名者与获奖者作一个简介(读者如果想知道完整的裁判名单，或是对这些网站有兴趣的话，可以造访www.webbyawards.com)。

艺术类获奖网站ENTROPY8(www.entropy8.com)

这是一位二十六岁的摄影师/雕刻家/网站设计家的杰作，她的名字叫做Auriea Harvey，她是连续第二年拿到Webby的奖项。



www.entropy8.com

网站特色：Harvey原先是Poppe Tyson Interactive的艺术总监，她把这个网站当做是个人网站设计公司的前哨站，她的公司名字叫做Entropy Digital Arts。

最引人注目的内容：这个艺廊特别受到欢迎，“因为参观者喜欢它的动画界面。在这里，您可以看到我所完成的大部分作品。”

被提名者：

Ada'Web(www.adaweb.com)

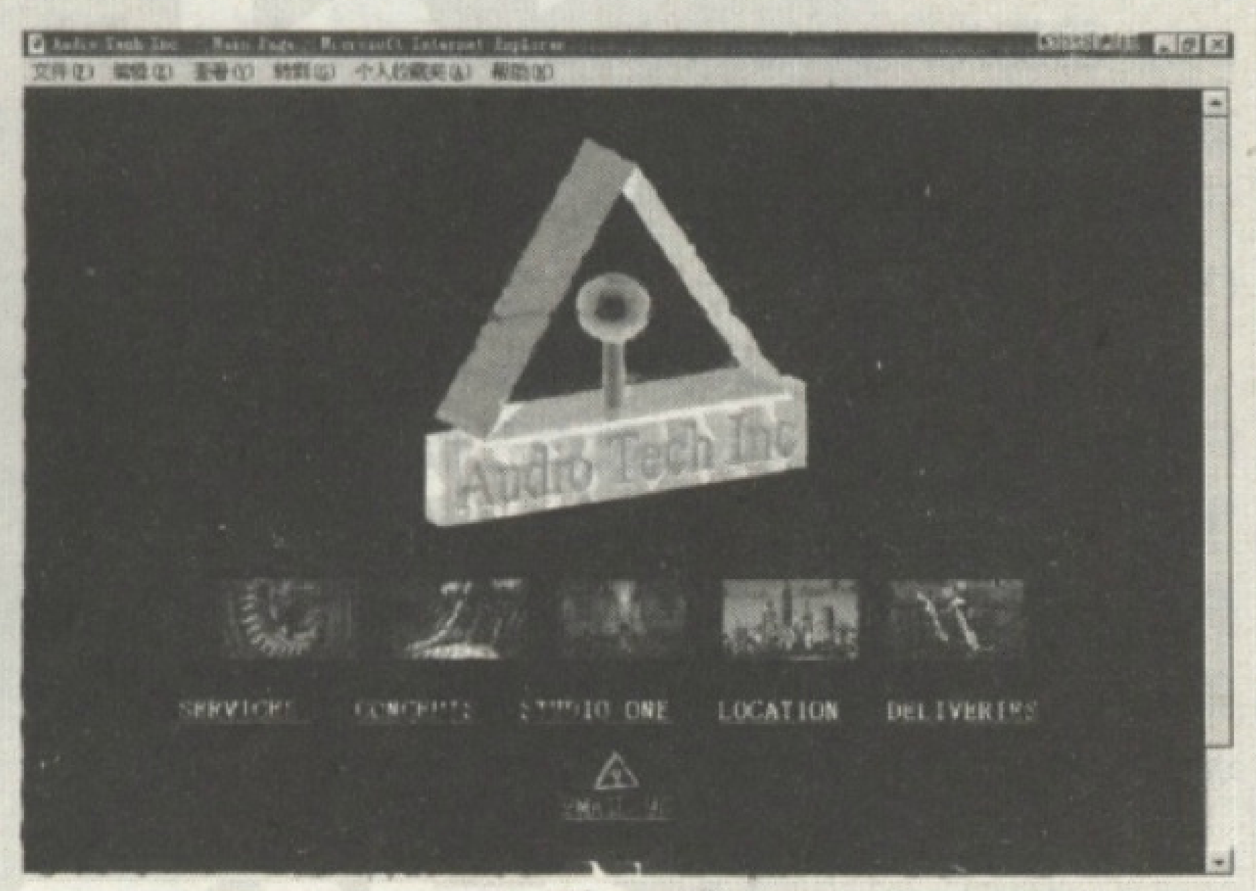
Atlas(www.atlasmagazine.com)

RGB Gallery(www.hotwired.com/rgb)

Sfgallery(www.sfstation.com/sfgallery)

社区类获奖网站THE WELL(www.thewell.com)

这是虚拟社区的雏型，The Well是以申请为主的会议系统。



www.thewell.com

最引人注目的内容：“多媒体会议是个明星的聚会，其中有许多作者、专栏作家、广播员以及媒体评论员；X世代会议的娱乐性更高，也相当受欢迎；书籍与电影给人的反应通常相当稳重，妙人妙事则有传奇的色彩；Grateful Dead的会议，即使在Jerry去世之后，仍然保持相当强势。”

被提名者：

Blanca(www.blanca.com)

The Palace(www.thepalace.com)

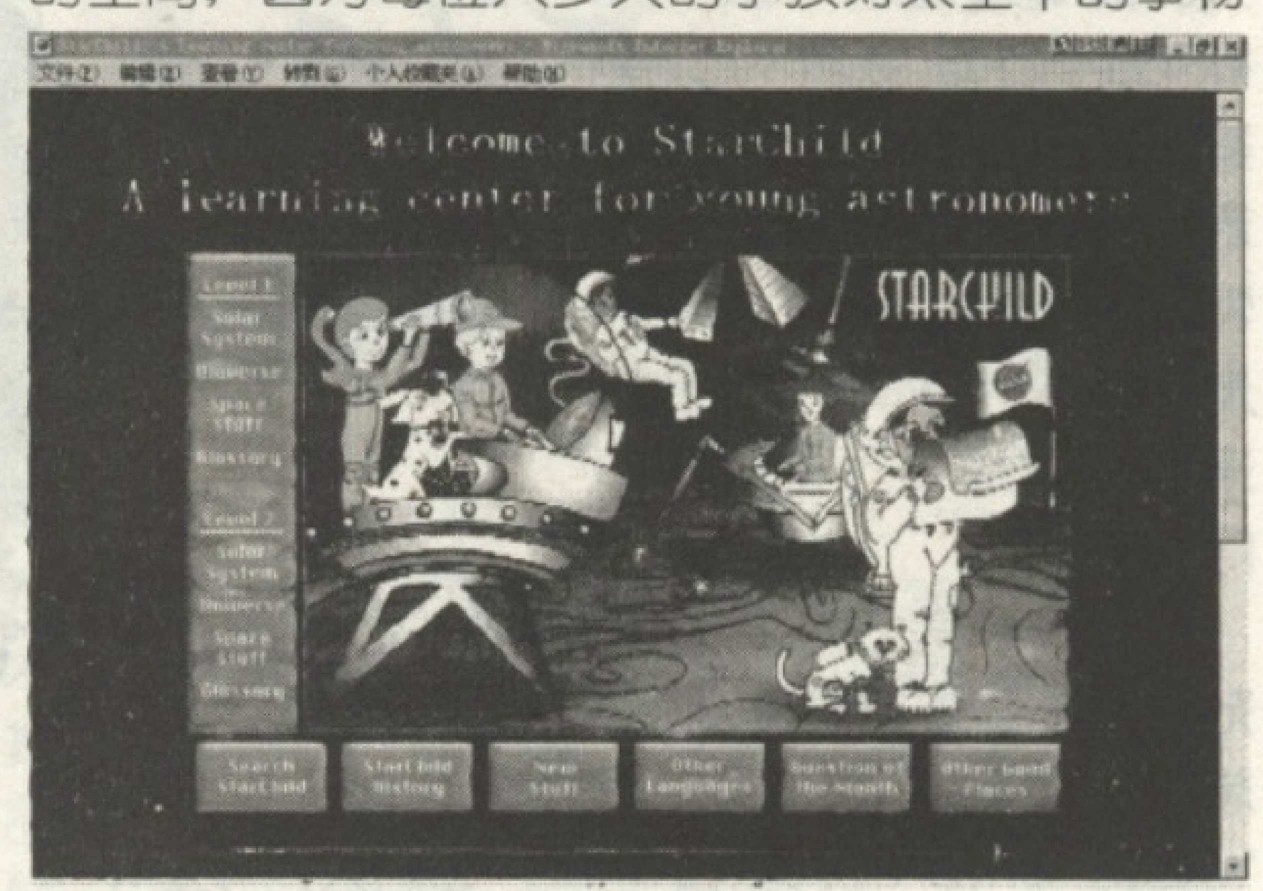
Tripod(www.tripod.com)

WBS(pages.wbs.net)

教育类获奖网站STARCHILD(starchild.gsfc.nasa.gov)

这是一个由NASA赞助的天文网站，适合4到14岁的孩童阅读，其中采用的都是适合小孩的图画、照片及测验问题。

网站特色：“我们希望开辟一个给年轻孩童的空间，因为每位六岁大的小孩对太空中的事物



starchild.gsfc.nasa.gov

都感到相当兴奋。因此在96年的夏天，两位老师花了他们整个暑假的时间，撰写这个网站的内容、并开发相关的活动…。我们从未在同一个时间、待在同一个房间里过；实际上，我们的合作都是通过Internet完成的。”

被提名者：

Educational Resources Information Center(www.aspensys.com/eric)

Learn2(www.learn2.com)

The Smithsonian(www.si.edu)

The Teel Home Education Page (www.teelfamily.com/education)

影片类获奖网站THE INTERNET MOVIE DATA BASE(www.imdb.com)

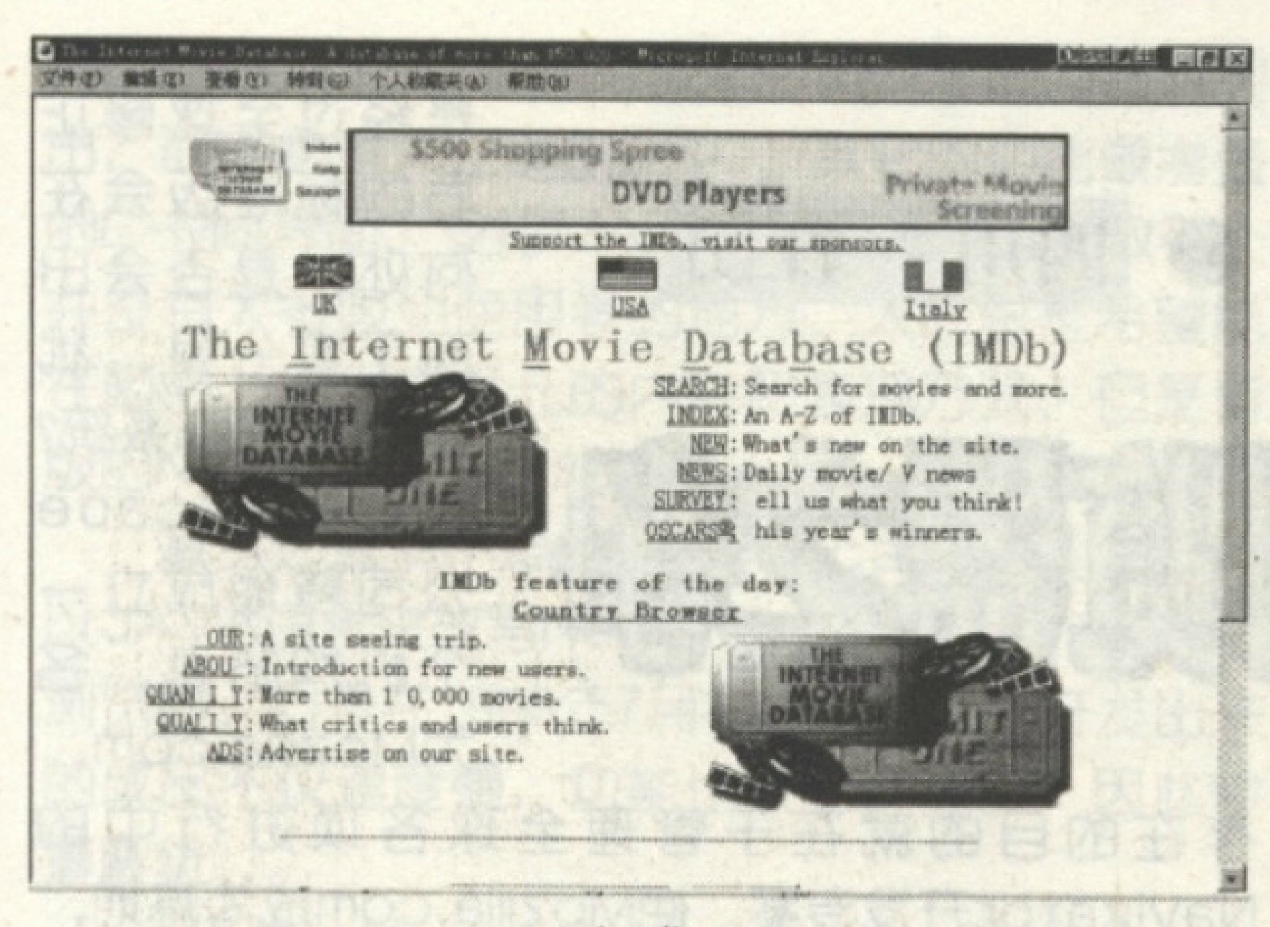
这是一个内容相当完整的电影数据库，索引的编排相当理想，另外，超链结的部分也做得很彻底。

网站特色：“这是国际互联网络中规模最大的电影网站…，而且还有个好莱坞的首页。”IMDB是在1990年由牛津大学的学者Col Needham所创立的，并在1993年9月正式在网络上发行。今天，该网站上所存放的电影资料超过了130 000部，时间则横跨1890年到2002年(没错，就是未来的电影)，有500 000人次曾访问过该网站。它也是第二次获奖的网站。

被提名者：

E! Online(www.eonline.com)

Film(www.film.com)



www.imdb.com

Mr. Showbiz(www.mrshowbiz.com)

Rough cut(www.roughcut.com)

游戏类获奖网站BEZERK(www.bezerk.com)

这是Berkeley Systems的线上多人游戏的典藏站，内容则从字谜的Acrophobia到“网络秀”的You Don't Know Jack都有。

网站特色：“在Acrophobia推出后不久，我们收到来自学院里的来信，因为无法完成游戏而责骂我们…。另外，有个在Jack the netshow的注记说道：“我想这个问题的答案是错误的，您最好检查一下，因为我太太为了这个问题而打我，我已经付出代价了！”

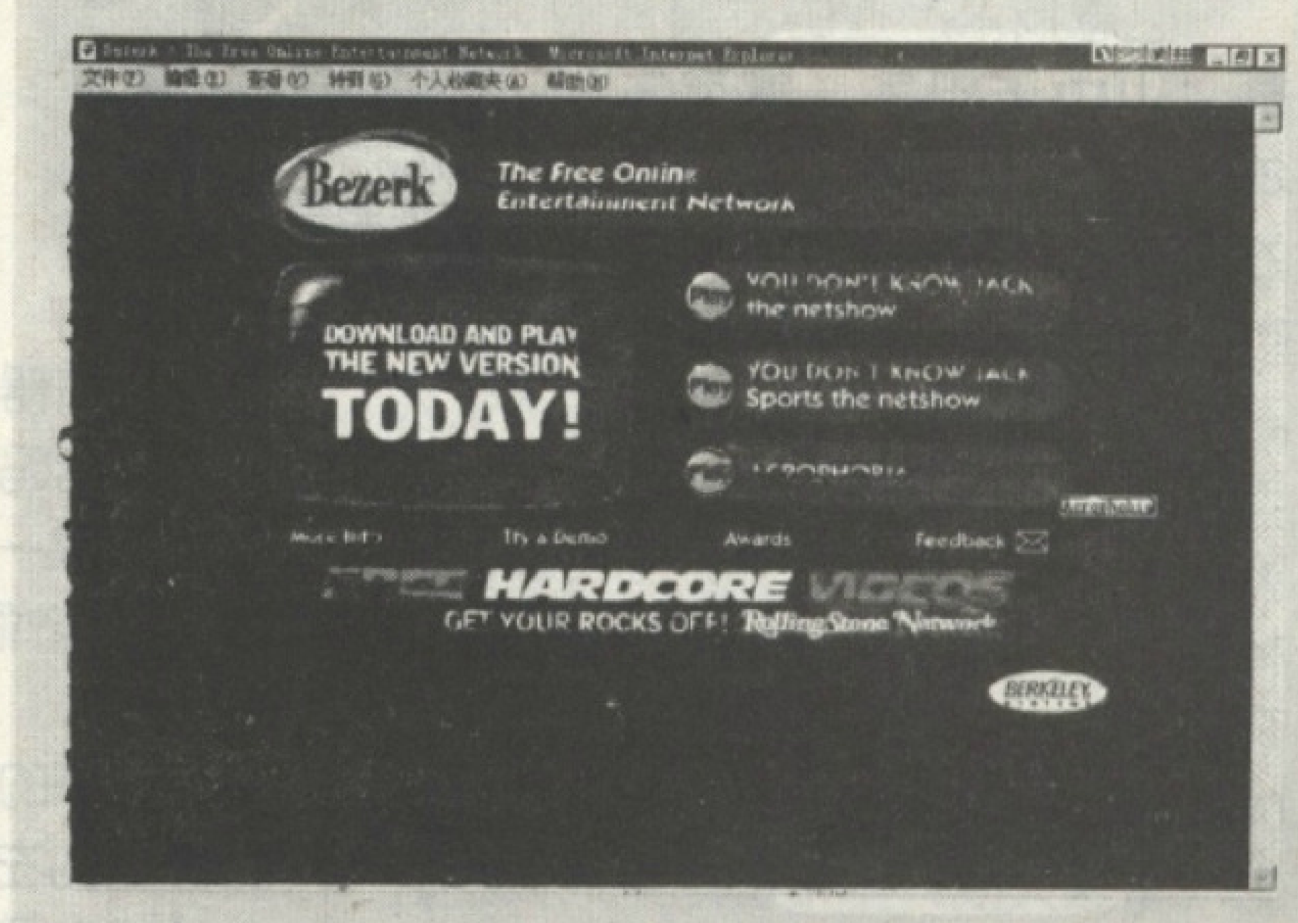
被提名者：

Gamecenter.com (www.gamecenter.com)

GameSpot(www.gamespot.com)

Imagine Games Network (www.imaginegames.com)

PlaySite(www.playsite.com)



www.bezerk.com

上接（37页）

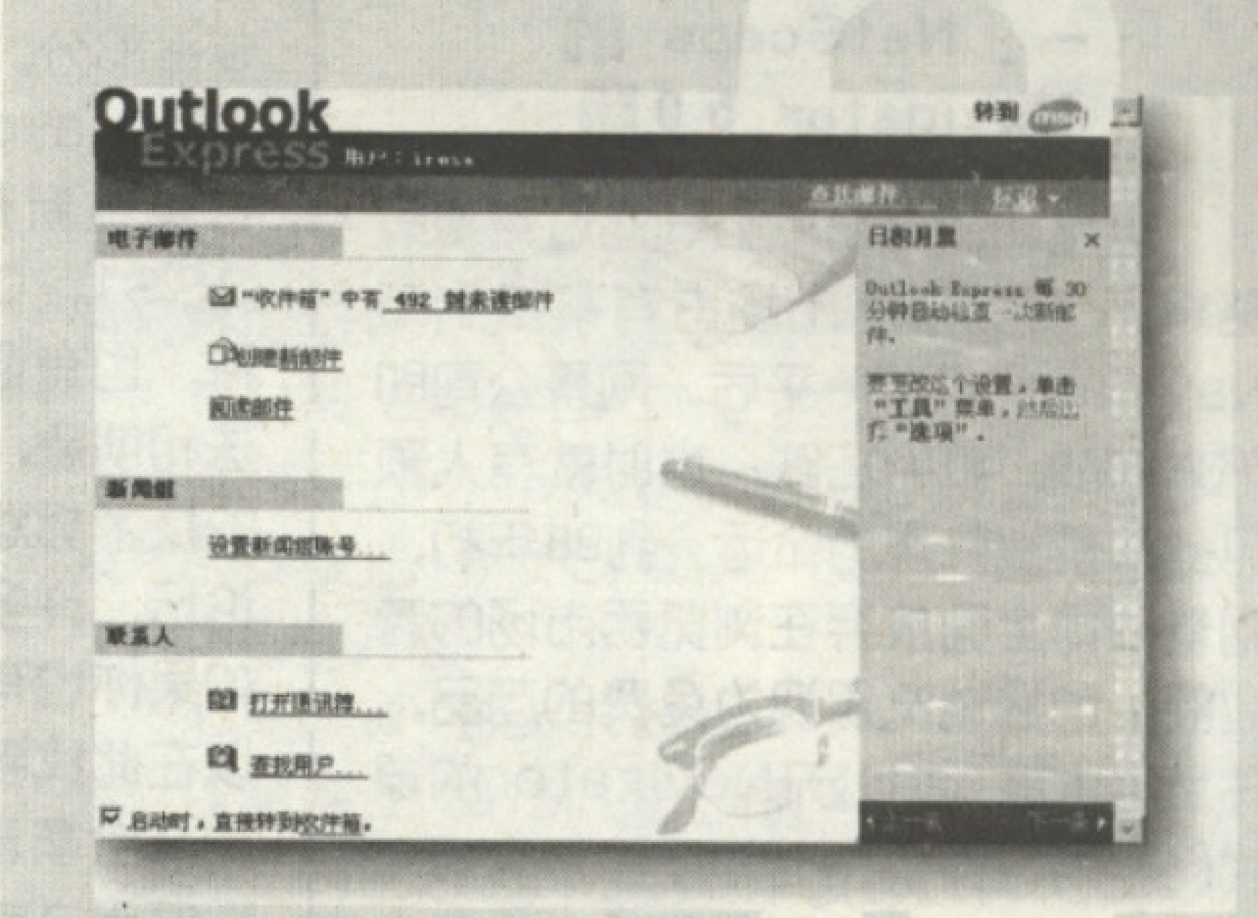
如将文字抓取后拖放到Word等文书处理软件中，如果现在你要这样做则必须通过粘贴拷贝方式。

3. Fixed Layout Tables

Table在网页上有两种使用方式:一种是作为画面分栏的控制，另一种是单纯表现资料的表格。两者都要先设定好栏目宽度大小后才能准确表示，但是都必须等到HTML页面下载后才能准确表示。而所谓的Fixed Layout Tables则是固定大小的表格，属于CSS的范围，一下载后整个页面的Table外形设定会立即显示，从而加快显示的速度。

结束语

如果你也认同网络是未来最大的商业媒体，那么，网络所传达的内容必将与现在所看到的各种视听媒体、互动媒体、甚至是虚拟现实媒体一样，这已经明白地指出浏览器未来的发展方向将以表达主流媒体的形式为主。而5.0版的网络浏览器竞争则是重点。像笔者这种NetScape浏览器的忠实用户倒是期待NetScape能凝聚全球程序设计师的创意所产生的5.0版，会成为软件开发中的里程碑，打破被Microsoft垄断的局面。否则等到一切都依赖Microsoft的时候，当比尔将语气由“我们可以...”改为“我们只能...”时，就无话可说了。



(IE5正式版已经在网上发布，我们替大家把这个76M的庞然大物下载，如果能够及时的获取微软公司授权，您就可在5月号的POPSOFT CD中\NET\IE5\找到)



第五代浏览器之争

● 四川 江阴

前言

信息技术产业的发展真的是“山中无甲子，寒尽不知年”，当鼠标还停留在IE 4.0的频道上，Windows 98又上市了，5.0版浏览器的战火也随之展开，特别是5.0版浏览器由微软公司于98年6月中旬抢先发布IE 5.0 预览版(Preview)后，开始剑拔弩张。相较之下网景(NetScape)公司全面开放NetScape浏览器的源代码(Source Code)，整个态势好似电影《星球大战》中帝国与绝地武士之间的对抗。

一、NetScape 的 Navigator 5.0版

自从1997年微软公司通过免费策略将IE浏览器的市场占有率拉到与Navigator几乎持平后，网景公司即陷入苦战，股价狂跌，当时就有人预见到网景被并购的命运。到98年初，网景公司全面放弃在浏览器市场的营业额，也把浏览器视为免费的产品，并且出人意料地公开Navigator的源代码，同时整个企业的经营方向随之也转换到企业网站服务器和自身门户网站的经营上。

(一)网景Mozilla.com站点：Navigator 5.0版的研究中心

不过，程序源代码公开后也造成了相当的困扰，因为借助Internet的传播，全世界任何程序设计师只要有兴趣，都可以为Navigator 5.0版开发新功能（当然也可以是微软）。但是经过全球修正后的标准版会在何处，是否会出现无数分身，犹如UNIX操作系统?为此NetScape公司特地成立一个机构站点，名为Mozilla.com，存在的目的就在于管理全球各项进行中的Navigator开发专案，使Mozilla.com成为基地，维持Navigator的统一标准和最新的源代码，讨论区及除错报告的更新。这样的决策相当冒险，等于打算集结全球反Microsoft的志士，一致开发新的免费浏览器。但是这样一个多重混血产品能在Windows98上运行得正常吗?这或许将是面临的最大问题。

大家一定想知道，未来的5.0版本Navigator到底计划加入哪些功能?很多人(包括笔者)还是希望有制衡微软的力量存在。98年4月，NetScape公布了Navigator5.0版的源代码，是未经过编译的。测试执行后操作界面有一些改变，如同IE 4.0般在工作区的左侧出现一格框架，列出一些常用功能的图标，其它则并没有显著的改变。

探究NetScape浏览器新功能的地方在Mozilla.com网站的专案部分。其中比较值得注意的是“New Layout”(或称作“NGLayout”即Next Generation Layout)，在此专案中打算重新开发一个程序引擎，文件中描述了对于DOM，CSS1，CSS2，HTML4等规格的支持以及对显示速度的坚持，也有源代码可供下载。只是未看到对网页内容表现的新想法和创意，好像仅仅是在追赶W3C(国际万维网组织)目前推荐的技术标准，相当可惜。另外，“BlueSky”专案区则是创意论坛，许多已经被提出来但还没有人执行的构想都列在这里，如果你也有加入Navigator开发的狂热，但是又缺乏点子，可以在此找到一些奇思妙想。

会拿源代码进行开发，而又不想赚钱的，多半是些狂热的程序天才或学生。充满创意与热情，确实是软件创作的根源。但是梦想成真，甚至产生一个成熟得足以与IE 5.0相抗衡的产品，则必须有坚强高效率的组织，否则复合作品的产生会遥遥无期。

(二)4.5版的Navigator

在1998年6月下旬，NetScape公司也同时发布新闻，正式推出4.5版的Navigator浏览器，但是功能增加并不突出，主要提供“Smart Browsering”功能，即当输入一个关键字后，Navigator会通过NetScape Netcenter(NetScape公司支

持的网站)中的资料库将包含有相似字串的站点列出，而不必输入正确的URL。其它的功能像增强的E-Mail界面，支持IMAP4及弹性的漫游撷取等，并没有太多吸引使用者的地方。人们总是希望能在网络上看到更多元的内容和表现方式，但是新版的Naviagtor似乎渐行渐远。

其实还真祸不单行，NetScape公司曾打算以JAVA语言来改写Navigator，成为一个独立的浏览器。但是在1998年7月初时，却因为开发出来的成品不仅速度慢，功能也较原来的少，因此惨遭腰斩。

(三)NetScapet Netcenter网站

NetScape另一个重要的发展则在网站的经营上。它与Excite联手，把访问人数极高的NetScape Netcenter网站(http://www.Netcenter.com)，转变为真正的Portal Site（门户网站），成为一般网友进入国际互联网的入门点。只是网景在网站经营和企业服务器上的业务均拜Navigator浏览器的普及所赐，而目前Netcenter在娱乐性上却非常平淡，如果网景公司不尽力将Netcenter的外观与内涵再图形化，则最后可能陷入恶性循环，即因为浏览器的市场占有率缩小而导致上网人数减少，更因为网站经营不佳而使整体业务崩盘。

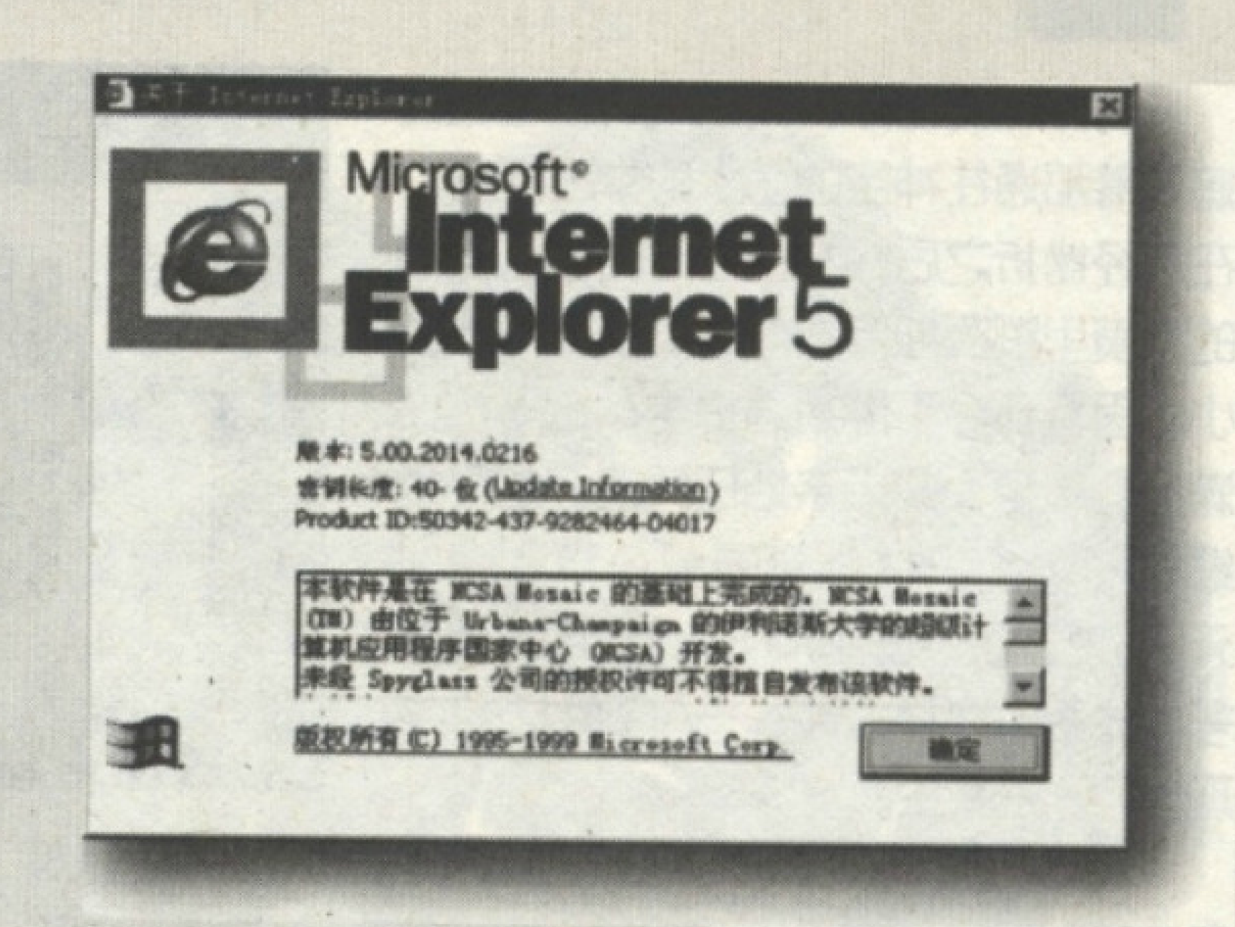
二、Microsoft 的IE 5.0

对于微软公司的IE浏览器，笔者也是在4.0版后才真正开始使用的。一方面在于其中文频道与信息的结合度较佳，另一方面也是听说它对DHTML的支持较多（虽然实际上也没有明显感觉）。而且在专业电脑杂志的评比方面，IE也得到过（PC Magazine)的Editor Choice奖。在市场占有率上，也在此时与NetScapevigator趋近，大幅威协对手。另外它与Win95/98的搭售，加上几乎免费的价格策略，相信在5.0版将会一决高低。

(一)IE 5.0的Developer Preview版本

在1998年6月中旬，Microsoft公司发布IE 5.0的Developer Preview预览版本，免费在网站上提供下载，笔者也冒着可能会使系统瘫痪的危险（还记得IE 4.0Preview版的一些谣言吗?）抓下来看看。

首先我们由外表也就是界面谈起，由于浏览器是普及性的软件，明 内里细节功能的人绝对



没有几个，因此外观好不好看，有没有个性就显得十分重要。IE 5.0预览版并没有太大的改变，但是可以发现功能界面上方工具栏的中央部分仅剩下3个按钮，“频道”已经不见了，这将是IE 5.0一个重要的改变。过去的频道PUSH大战徒有其表，实际使用状况却不佳，许多人仅将其当作另一种书签来使用(除非IE具备计划任务执行功能，让你设定时间自动启动IE上网更新频道资料)，这也似乎意味着软件开发人员与使用者之间观念的差距。不过以前IE 4.0设定的频道并不会消失，而是会出现在“脱机”(Offline)页中。

除此之外，另一个改变是“收藏”的管理界面，在以前与“打开旧文件”没有两样，视窗大小无法改变，当使用者有大量书签时会非常不便;而现在则变得比较容易管理，但距离理想仍有距离。另外IE 5.0还支持全页储存（包含链接的图档）和直接将页面纳入FrontPage中进行编辑等。

(二)IE 5中对DHTML的支持

IE 5 Preview版集中表现出对未来几种页面技术的支持上，例如DHTML CSS2.0等，还包含了几个重要方面:

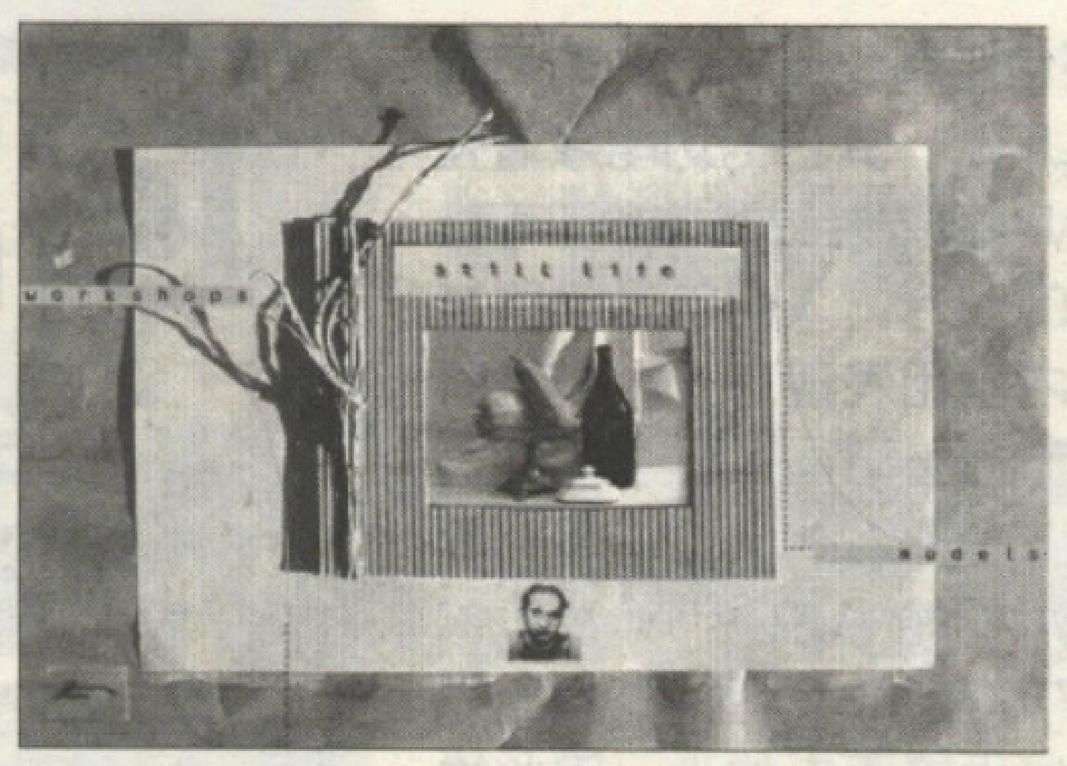
1.DHTML Behavior

这是在DHTML方面进一步将网页控件与Script分开的方式，例如一个以JAVA Script撰写成的Behavior可以通过CSS来控制网页上的所有元件，而不必将程序码混在HTML中。一方面使Script能重复使用，另一方面也让网页设计上的分工合作更为明确（也就是程序归程序，设计归设计）。

2. Drag & Drop

借助对DHTML的支持，你可以直接将网页的控件由IE 5.0中拖放到其它页面或是应用程序中。例

下转（35页）



满怀热情的你长久以来一直在苦苦追寻着那通往神圣的艺术殿堂的门径，在几经挫折之后却发现自己仍然在贫瘠的荒漠里踯躅独行。西风古道上的残破小店里，孤灯下你对酒枯坐，懒于拂拭满身的风尘，却无奈地任凭自己的艺术细胞一个个干枯、衰竭……直到有一天，你发现了法国Ubi Soft公司出品的多媒体绘画教学软件——Artist!，你发现了自己的新生。

Artist!是Ubi Soft Entertainment Ltd.公司英国分部制作的一款十分优秀的多媒体绘画教学软件，属于该公司电脑多媒体产品的“arts factory（艺术工厂）”系列。插入光盘出现Ubi Soft公司的统一安装界面，光盘能够自动检测你的操作系统类型和硬件等级，自行决定安装选项。Artist!在Win95下安装仅须约1M硬盘空间，这在很多软件动辄就张着大嘴把玩家本不宽裕的硬盘“咬”下几十、上百兆来的今天，应该说是很体贴用户的设计。对了，Ubi公司的电脑多媒体产品均带有统一的卸载程序，免除了用户的后顾之忧。

从用户的角度来看，Ubi公司无疑把握住了多媒体教学软件的特点：整张光盘没有任何花巧多余的设计，而是从教学实用的角度出发，把重点放在用户在学习中最感头疼之处，直指问题的要害，具有极高的专业水准；同时光盘的操作界面设计得简洁明了，即便是第一次接触也能够很快上手，让你的学习没有丝毫阻滞之处。但如果因此你认为这张光盘一定十分简陋的话那你就错了，实际情况恰恰相反，光盘的界面包括音乐均具有一种简单而精美的统一风格，与内容相得益彰，处处洋溢着艺术的灵光，为你的学习平添无穷的乐趣。

Artist!为你的绘画学习设置了5门课程：肖像、风景、自然物、人体、静物。每门课程中，根据练习的不同侧重点，光盘为你提供了不同的模特儿。你不必一定按顺序开始学习，而是可以根据自己的薄弱环节选择合适的模特儿进行练习。在选择模特时，会有语音提示你这个模特儿的绘画要点和难点。选好模特儿后就进入了工作窗口，在工作窗口中程序提供了7种不同的练习，分别是模特儿要点分析、形状、线条、轮廓、阴影、合成和评价。每种练习都分为几个步骤，让你看清楚艺术家是如何逐步建构自己的作品的。同时程序还提供了一个3D工具，可以将模特儿按美术解剖转化为3D模型，这样你可以从各个角度详细观看对模特儿抽象解构出的3D模型，加深对艺术创作过程的理解。在工作界面中还提供了与当前学习主题相关的3幅大师作品和3幅习作，供你研究对照，相应的运笔视频剪辑也一定会让你觉得获益匪浅。

除此以外，光盘中还安排了一节内容专门讲解透视，分14个部分对透视的方方面面进行讲解分析，并让你结合光盘中提供的10幅大师作品加深理解。怎么样，是不是为你想得很周到呢？学习当然是很辛苦的啦，不过不要怕，设计小组早已想到了这一点。光盘中为你提供了一个小游戏：你有30秒的时间观察一幅图像，随后你要在3分钟内根据记忆把它画下来，你可以把你的作品同光盘上提供的4幅习作比较一下，看看到底是谁画得好，当然了，画得不好也别灰心哦。

Artist!可以说是一位水平极高而又非常称职的老师，你不用担心它会发脾气，更不用担心它会罚你的站、打你的板子。值得一提的还有它的音乐，缥缈超脱，把你引入了一个神奇的幻想世界。当我惊叹于光盘的制作水准时，我看到了它的制作组成员，原来这样一张薄薄的光盘中竟然凝聚了超过90个人的智慧和汗水！看到这里，你会想到什么呢？



Artist

北京 Walker

心跳回忆

背景设定

北京 神秘树熊

最近，日本的恋爱养成游戏——《心跳回忆》风靡一时，想必大家都追到了自己心仪已久的女孩子，但是《心跳回忆背景设定》则显得默默无闻，现在我给大家介绍一下。心跳回忆背景设定分为两大部分：科乐美专区和心跳回忆专区。

科乐美专区

科乐美（KONAMI）是《心跳回忆》的制作公司，这一点大家自然是知道的，但关于科乐美更深的情况，大多数人就不知道了。科乐美开始时的主要业务是贩卖和租赁游戏中心的投币式点唱机（Jukebox），后来开始开拓主要针对美国家庭游戏机的市场，在任天堂时代已锋芒毕露。到了超任时代，实况系列的足球、棒球和篮球等游戏，每一个都是高水准的作品，更确立了科乐美的地位。科乐美是一个生产软件为主的公司，它的游戏涵盖了射击、角色扮演、养成、体育、动作等多种类型，其中著名的产品包括《魂斗罗》、《绿色兵团》、《月风魔传》、《科乐美世界》系列、《伍佑卫门》系列、《恶魔城》系列、《合金装备》（Metal Gear）系列、《沙罗曼蛇》系列、《兵蜂》系列、《实况棒球》系列、《实况足球》系列、《幻想水浒传》系列、《凝望骑士》系列、《心跳回忆》系列、《游戏王》系列等。其中最经典的作品当然是《心跳回忆》，在各平台的版本累积销售超过150万套。

科乐美游戏介绍

在这个栏目中，我们可以欣赏到科乐美精彩的游戏，左方是文字介绍，右上角放游戏的相关动画。这次共介绍了《合金装备》、《幻想水浒传》、《凝望骑士》、《想见你……——你的微笑在我心中》、《刃之舞任性桃天使》、《实况足球》、《实况棒球'98开幕版》等。



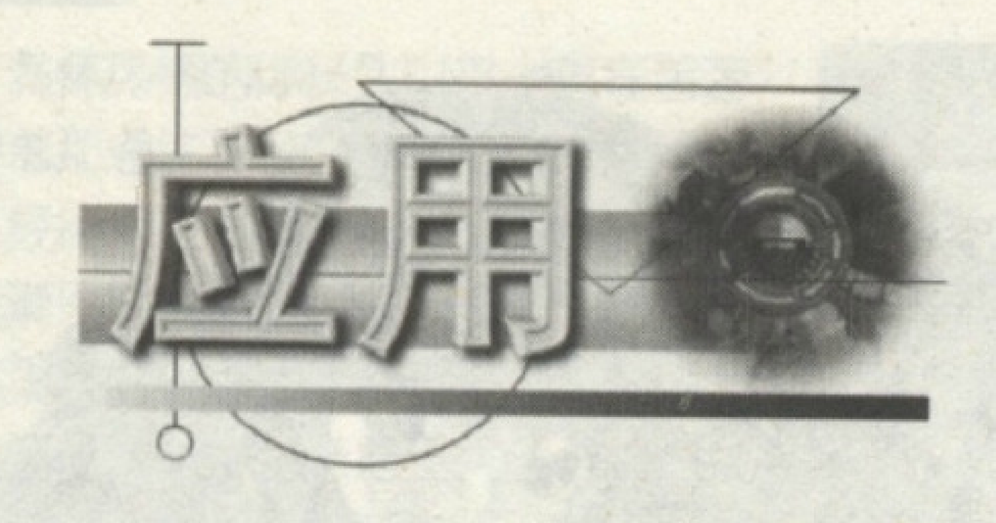


心跳回忆专区

喜欢心跳回忆的玩家有福了，在这里你能找到大量的相关游戏，使你进一步了解心跳回忆的发展过程。

心跳回忆还有一些益智类游戏，《心跳回忆对战PUZZLE》和《心跳回忆对战方块》，他们原本是街机游戏，一听名字大家就能知道是类似《俄罗斯方块》的游戏。《心跳回忆——表白你的心》和《心跳的放课后——来回答问题吧》是冒险类游戏，前者是收集卡片而后者是回答问题。

科乐美又先后在PS和SS上推出了《心跳回忆话剧集》系列，这是以《心跳回忆》中最受欢迎的女孩为主角的三款游戏，从更细腻、更生活化的角度，重新诠释每个角色，着重演绎剧情。《心跳回忆话剧集——虹色青春》的女主角是虹野沙希，不过藤崎诗织、如月未绪、镜魅罗、早乙女优美和早乙女好雄等其他人物都会以配角身份出场，而且还增加了秋穗实和栗林三枝两个新人物。《心跳回忆话剧集——彩之爱歌》的女主角是喜爱音乐与绘画的片桐彩子，和前作一样藤崎诗织、朝日奈夕子、如月未绪、古式由加利、纽绪结奈和秋穗实等人会以配角身份出场，游戏又增加了乐队队员美盛铃音（键盘手）、大泽巧实（低音吉他手）、田村康司（鼓手）等新人物。《心跳回忆话剧集——启程之诗》是《心跳回忆话剧集》系列的最终章，第一女主角是藤崎诗织，不过还暗藏第二女主角“谜之女”馆林见晴，美树原爱、清川望、秋穗实和美盛铃音等所有配角也会出场。在本作中终于可以与馆林见晴约会，而且也会有她的故事。



读者Sapphire问：

我最近上Internet，遇到一些问题：

1. 我用初始化的密码登录以后，到http://www.sz.js.cn去修改密码，可它却告诉我有问题。我打电话给邮局，也没问出什么。

2. 为什么我上了169后无法浏览任何网站？

3. 为什么我无法浏览http://konami.co.jp等站点？

北京读者答：

1. 有可能你在登录时添入的信息有错误，也有可能你在登录时对方的服务器出了故障。

2. 这要看你浏览什么网站了，因为169只能浏览国内站点。

3. 如果你用169当然无法浏览日本站点。



读者张欣问：

安装Windows 9x后，硬盘的根目录下会有几个这样的隐藏文件：ffastun.ffl、ffastun.ffa、ffastun.ff0、ffastun0.ffx，我D盘的ffastun0.ffx文件长度竟达35M，不知这些文件有何用途，可不可删除，以释放空间？

北京读者答：

我装了N遍Windows 9x也没有出现过这几个文件，删掉的话应该没有问题。为保险起见，先把这几个文件备份，然后删掉，如果Windows启动、运行没有问题就真正地删掉它们。

北京jrtxt问：

不知为什么，我这儿拨号时间特别长，少则1分钟，多则2分钟。不知能否解决？

北京读者答：

我在家里拨号上网时也遇到过这种情况，原因有很多，线路不好、杂音太多或是服务器太忙都有可以导致无法握手。毕竟我们用的是这种数模转换的工具上网啊。

读者叶思缘问：

本人近日升级后发现有一问题：我换的K6-2/300，因为主板支持（ASUS 97TX-E）所以没更换。但当我升级过主板的BOIS以后，开机，在开机时看见配置显示中显示AMD K6/300，而开机后在系统中又看见常规中显示为

“AMD K6（TM）3D PROCESSOR”请问我的主板是不是已经支持K6-2了呢？

北京读者答：

不用怀疑，已经支持了。

上海Rex问：

我想问一下怎样才能让AGP显卡把一部分内存当作显存用？请教我如何做，我的电脑配置：赛扬300A（超到450MHz）、技嘉GA6BXC、128M SDRAM（PC100）、耕宇Savage3D AGP(8M SDRAM)，已装入Windows 98与DirectX 6.0。

北京读者答：

这不由你来决定，你只能够指定使用多少内存作显存用（此设置在CMOS中，可以选择64M的一半或128M的一半等），真正使用AGP技术的是那些软件或游戏（当然后者居多），例如你在玩《摩托英豪 II》时，虽然你的显卡只有8M显存，但一样可以上到1024×768。

读者Bai Xiaoguang问：

我有两个问题想请教你们：

1. 我的机子开机自检会出现几行话，不知是不是病毒：

Verifying DMI Pool Date...

Trend CHipAwayVirus(R) on Guard

Version 1.62T Trend Micro Inc.,1998

2. 我装Win98后，发现Win98不能识别显卡（小

影霸128 AGP)，拔下重新插好后，开机竟不能显示，一开机显示器的灯一亮一亮的，反复检查没发现插错或接口、连线损坏，不知是什么问题？

北京读者答：

1．这不是病毒，只是告诉你主板上内建了防病毒程序。

2．这是接触不良所导致，你看看是不是显卡没有全部插入插槽中，建议你拔下显卡重新插好，确保显卡金属部分全部插入插槽中，并用螺钉固定，以确保显卡不能左右晃动，如此即可。



读者SHAO问：

我是贵刊的老读者，现有一游戏问题想请教。装好《大航海时代外传》后点动图标，却见出现一小窗显示：大航海时代外传格式化错误，下面提示：将大航海时代外传的游戏视窗移动到萤幕画面上方。我不理解这是什么意思和将如何处理才能使游戏运行，我的操作系统为WIN98。

北京读者答：

虽然没有玩《大航海时代外传》，但这个老游戏应该用的是WinG，所以你找一套WinG，把其中的WinG.DLL和WinG32.DLL这两个文件拷入你WIN98的SYSTEM目录中，再试试看。

北京杜羿问：

我的计算机安装的是Win98操作系统，安装《盟军敢死队》后，一切正常。但在安装《长弓2》、《星际争霸》等游戏后，进入游戏，出现画面缩小（比显示屏小一圈）且向右偏斜现象。怀疑是DirectX 5有问题，卸载《盟军敢死队》后，重新安装（包括DirectX5），再进入游戏，画面恢复正常。但运行《星际争霸》后，问题又出现，不知什么原因，如何解决？

北京读者答：

可能是你显示器的刷新频率设置有问题，刷新频率设置的不同会导致屏幕的显示出问题，这需要手动调整。《盟军敢死队》有640×480、800×600、1024×768三种分辨率，但《星际争霸》只有640×480一种，不知道你的《盟军敢死队》的分辨率设成多少，不如都设成640×480试试。

读者Frank.H.S问：

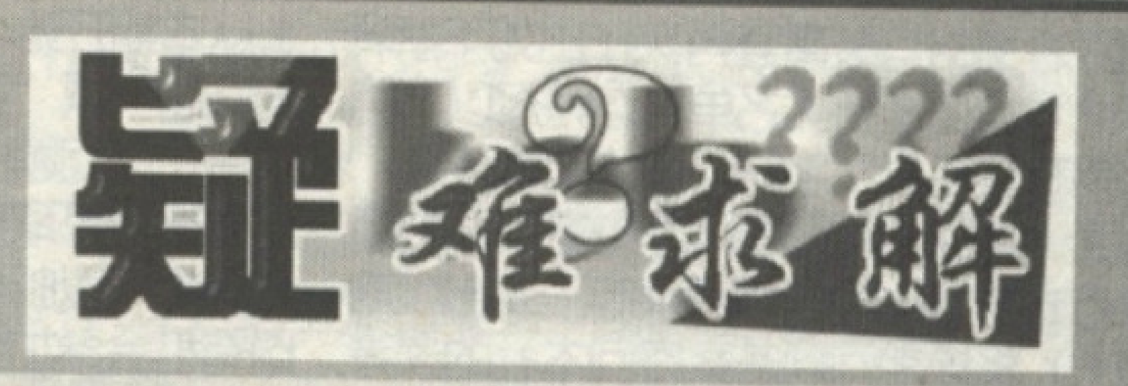
小弟有一难题，望各位玩友HELP ME。

在《暗黑帝降临》中，无论在下敲遍了键盘也不知如何使用魔法。虽然，没有魔法也可过关，但实在是太累了。所以，恳请各位拔刀相助。

读者王熙威答：

先按ESC键打开菜单，并打开右侧魔法书一栏，记下目前级别所会招式的方向键。退出菜单，在打斗时，先按住S键（人物会自动收起宝剑原地不动），此时再输入方向键，即可使出必杀技。

注意，以上方法只在有法力值时可用。如设置不同而导致S键无效，可再试E键，方向键一样。



读者luhui问：

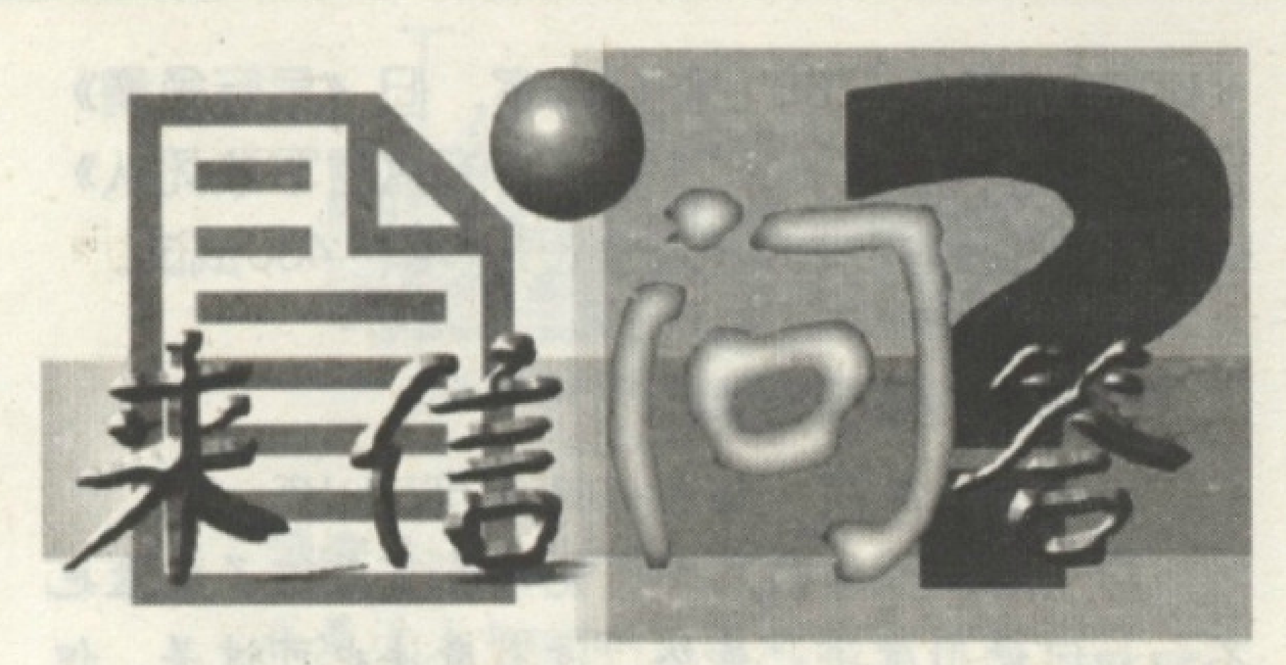
我的显卡为微星的i740，想升级BIOS，但在微星的主页上找不到升级文件，只得到intel的主页上下载最新的升级文件。但我显卡上的flash闪存为WinbondW29EE011-15，而i740的BIOS升级文件写入工具为Vflash.exe，不支持WinbondW29EE011-15闪存，请问能否用其它的flash写入工具代替，能告诉是哪一种吗？怎样操作？

读者Christian问：

我在玩《大地传说II命运守护神》时，在chapter 10中的“南边最右首的房间没有上锁”且“可捡到一个玻璃球”，但苦苦找寻多次，均不见攻略中所指的房间和玻璃球。烦请告知。

读者？？问：

我在玩《半条命》时，走到冷藏室中，那个货架上的通风口在哪儿？如何才能进入那个通风口？



广东 热心读者：贵刊举行的“微星幸运星有奖问答活动”，每月上登问题，每月下登获奖名单，刚开始还没觉得什么，但仔细一想却越来越感到这里有问题。每月上杂志的出版日期是1号，每月下杂志的出版日期是16号，除去印刷的时间你们的效率实在是太高了吧。北京读者也许还行，可外地读者有时连杂志还没见到，你们这里是不是有什么内幕呀？

答：这位读者果然细心，不过您有了一些小误会。其实我们每月上登的是本月问题，而每月下登的获奖名单却是上个月的。比如：本期刊登的获奖名单，其实是三月有奖问答活动的获奖者。这回您清楚了吗？大众软件杂志社同微星公司自1999年初联合举办“微星幸运星有奖问答活动”，读者反映热烈，截止1999年3月底，累计投票数已超过10000张。现应部分读者的要求，将微星幸运星有奖问答活动的有关事宜再次作出如下解释：1.从本期开始，不论问题还是获奖名单，均将冠以“第几期问题”或“第几期获奖名单”字样。2.从本期开始，将不再刊登问题的答案。3.为了保证本次活动的公正合理性，抽奖将采取累计方式进行，凡在该期杂志正式出版期一个月内（以邮戳为准）将该期问题答案寄回本社的读者，均有机会参加抽奖活动。4.读者朋友在回寄问题答案时，请一定注意将问卷贴在信封背面。

江苏 张宇翔：贵刊的投稿地址以及需要关于什么方面的文章（包括文章的字数、篇幅）？贵刊的E-mail地址是什么？贵刊是否接受初一学生的投稿？贵刊希望投稿者以什么方法投稿（网络、传真、信件……）为最佳？

答：我们对所投稿件的范围并没有什么要求，只要新颖、有独到之处都会受到欢迎；至于字数，我们并没有硬性规定，总的要求就是语言要简单、精练、生动，切忌无病呻吟，而有骗稿费之嫌。来搞最好使用E-mail方式。初一学生一样可以给我们投稿呀，我们的大门是向所有电脑爱好者敞开的。

读者 张序：贵刊曾在配套光盘中登过成为特约作者的条件，但我没有那张盘，故请求在期刊上再登一遍（我没有那奢望，只是想了解一下而已）。

答：为什么没有“奢望”呢？我们希望大家都有这种“奢望”，共同做好《大众软件》。为了加强编辑部与作者之间的联系，并进一步提高版权意识以保护作者和出版社双方的权益，经编辑部研究决定，拟设立签约作者制度（成为签约作者是成为特约作者的前提）。欲成为签约作者须在本刊或其它公开媒体中发表过3篇以上稿件并来函提出申请。签约作者在协议有效期（有效期为2年）内，可享有诸如来稿优先采用；稿酬标准从优；赠“大众软件奖”奖券2张；可应邀免费参加杂志社举办的各项活动等诸多优惠条件。同时签约作者还应承担如下义务：优先向本刊供稿，并能完成编辑部的约稿任务；经常保持与编辑部的联系，每次供稿时应向有关栏目编辑通报下期协作计划以及签订合作协议书等。

Liu Chang：大众软件的各位朋友们，您们好。我这是第一次给大众软件写信，今天我想问各位一些问题：1.怎样能够进入“晶合聊天室”？2.您们主页地址是什么？

答：第一个问题我可以说回答了N次，但依旧有潮水般的信件来问。我仔细琢磨，如果不是您们未仔细阅读杂志的话，可能就是因为“晶合聊天室”庙小神多，始终没能进去的众位大仙嫌怨已久准备用信海大法把我淹死。要让我说有什么入围的秘汁的话，一是要言之有物，发别人未有之感慨，当然语言的生动活泼是必不可少的。另外正如我们老大“水晶”所言，“晶合聊天室”中榜主权倾一时的现象的确十分严重，所以一两次未能入室也千万别灰心，坚持到底就是胜利。我们的网页地址为：http://www.popsoft.com.cn/，五月份，我们的网站可能进行全面更新，欢迎大家常去坐坐。

黑龙江 邹燃：贵社的部分回函表没有注可否复印，有些广告上的赠送卡也没有注，让我觉得剪了破坏杂志，不剪又觉得可惜。真是豆腐掉进灰堆里，吹也不是，打也不是。

答：我们的广告回函表完全可以手抄、复印，但要注意保持原格式。我们会在排版时尽可能将回函表、赠送卡等放在不影响正文的广告页上，请大家放心。

读者 苏幻：我是一名高二学生，虽早闻《大众软件》的威名，但直到最近才认真阅读了两期，竟有相见恨晚的感觉。废话不多说，自从闯进INTERNET以后，我便迷上了“聊天室”，自认中毒颇深。当然，我知道聊天室不过是INTERNET上微乎其微的一部分，只是，我是一名新手，不知道还有什么地方适合我去。我想戒掉聊天的“毒瘾”，可不知“戒毒药”何处寻！所以，希望你们在杂志上介绍一些适合中学生前往的网站，不知道能否满足我这个要求！

答：的确，“聊天室”对于浩瀚的INTERNET网，只不过是沧海一粟。其实适合中学生的网站还是很多的，关键要看你的兴趣所在。现在有很多的教育网，比如101远程教育教学网（http://168.160.224.36:66/），你可以去看一看，对你的学习应该有所帮助。另外，你可以到雅虎（http://gbchinese.yahoo.com/）、搜狐（http://www.sohoo.com.cn/）等搜索类门户网站上去寻找你喜欢的网站。

更 正

本刊1999年3月（下）刊登的《牛津剑桥百科光盘——五星级的科普读物》一文作者应为中国民航东北空中交通管理局雷达导航总站的杨森同志。对因此给作者和各位读者带来的不便，我们深表歉意。

尚洋公司“谁是你心目中的女孩”——有奖征集活动

一年之计在于春，热爱游戏的各位玩家在今春有什么打算吗？在一次次酣畅淋漓之余，玩家们一定会有这样的想法，自己要是也能做游戏就好了。现在，机会来了！尚洋公司隆重推出“谁是你心目中的女孩”征集活动，只要你把心目中理想的游戏女主角的形象和芳名告诉我们，就有可能中奖！奖品绝对够棒，Intel公司最新的奔腾III处理器！你的建议如被采纳，你也就响当当的参与了我们游戏女主角的设计，绝对的专业水平哦！到时候，看着自己设计的人物风靡一时，自己心目中的女孩被千万人所喜爱，那种感觉一定好——爽吧！来吧，快点儿告诉我们“谁是你心目中的女孩”！

现在，请仔细审视本期广告中尚洋提供的四个备选女主角方案，使出你“蛋中剔骨”的本领，选出你最中意的造型，给她起个动人的名字，然后再写下你的观感和修改建议。千万不要“因善小而不为”啊，哪怕是一个发型，一件佩饰，我们都会悉心听取您的建议。如果您对这些造型，都不满意，您也可以将自己设计的造型寄给我们，不论是否采纳，我们均会在未来《烈火文明》的正式版中放上您精心设计的她。共同努力吧，让我们心目中的女主人公达到完美！

填写回执后，请剪下，寄至北京市西城区北三环中路27号福尼特大厦4层中青旅尚洋电子技术有限公司多媒体事业部（邮编：100029）。方便的玩家也可以在网上给我们回复，我们的网址是http://www.sysnetgame.com。您的支持与合作将让我们无限感激！

快快行动吧，奖品与荣誉属于你！

评奖办法：

在选中女主角造型，同时对女主角命名被尚洋公司采纳备用的玩家中，将以抽奖的办法，产生2名特等奖，奖品是由尚洋公司的合作伙伴Intel公司提供的最新奔腾III处理器。

在选中女主角造型，或对女主角命名被尚洋公司采纳备用的玩家中，将以抽奖的办法，产生200名纪念奖，奖品是由尚洋公司提供的精美礼品。

凡是在此次活动中获奖（特等奖，纪念奖）的玩家，名字都将有机会出现在游戏《烈火文明》的正式版光盘中。

姓名:		性别:			年龄:		
身份证号码:			工作单位:				
通信地址:					邮编:		
计算机配置:					游戏龄:		
您所喜爱的方案	①		②		③		④	其它
备注（写给我们的话）:							

复印、自制均有效

启明星工作室 周佳

新纪元的到来 帝国时代II Age of Empires

对于大多数即时战略迷来说，AOE的画面精美、兵种平衡度比《魔兽争霸II》有了相当的突破，在当时获得了大量奖项，如CGW的多人游戏奖、年度最佳游戏奖等等，其销量突破了100万套。

如今，《帝国时代II》看起来更加出色。开发工作由原班人马进行，并增加了几位新的美工和程序员。游戏设计比前一个版本有显著提高，包括经济学规则、历史战役、真实比例地图、显著的文明差异、更多的战斗功能、更强的AI和全新的画面。

你可以在四个历史时期内选择一个文明来发展。历史时期共有黑暗时代、封建时代、城堡时代和帝国时代，文明有英格兰、罗马、凯尔特、中国、法兰克、日本、蒙古、波斯、阿拉伯、土耳其、日尔曼和维京人。象一代中一样，每个文明都有其独特的属性，而且合奏工作室还为每个文明的兵种加入了独有的属性，使他们之间的区别更加明显。开发者还说，如果光碟空间允许，每个文明的角色都会配有不同的语音。

和一代不同，《帝国时代II》中有一些文明被定义为掠夺民族，如蒙古、凯尔特和维京人。他们的大本营可以随意移动，但是不能建造奇迹。首席设计师Mark Terrano声称他会让这些民族比其他文明更令人喜爱。“他们生活在简易的房子中，可以很方便地把所有家当收在一个大篷车里，移到别处生活。他们的资源很少，但是可以掠夺。他们可以进人你的建筑，抢走一切货物，甚至把你的人民掠夺回去，成为他们的奴隶。他们可以在你的市场里抢走金钱以及其它能抢走的一切东西。他们不需要建造大量的建筑，只是不断地扩张版图，寻找更多可抢的资源。”

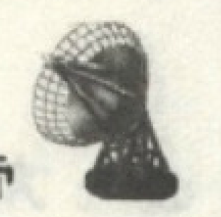
资源的采集和制造会比以前更加复杂。除了木头、食物、石头和金子外，你还要操心货物和矿石。货物在交易工厂内制造，选中交易工厂的农民会自动开始制造货物，每个单位的货物需要消耗一个单位的石头、木头和矿石。矿石在游戏初期起着原先金子的作用，很多高级兵种都需要用它来制造铁制武器。金子现在变成了真正的流通货币，你会发现它不会躺在地上等你去捡，只能通过贸易来赚取。

为了帮助你管理复杂的帝国，合奏工作室在缩小地图上增加了新的功能。你可以使用三种缩小地图模式：资源、贸易和战斗。每种模式会对相应主题重点显示。例如在贸易模式下，你和外国的市场以及商路会被显示出来，如果贸易出了问题，立刻会有信息显示在地图上。另一个有趣的变化是某些资源会再生。如果你砍光了树，当然不会再得到它们，但你如果留下几棵树，不久后它们就会繁殖和再生。海里的鱼也是如此。

《帝国时代II》中的战斗应该是一件很有趣的事。你可以将军队集合为列队、纵队、方阵或楔形等队形。这样会带来一种强烈的历史真实感，也方便了战场的管理。它是一个很好的从混乱的肉搏战转变而来的游戏形式。

还有更具吸引力的地方呢，现在，合奏工作室将进一步模拟实战，你可以从侧翼攻击敌方部队，使之多损失25%，或从后面攻击，使之多损失50%的兵力。这意味着你可以虚拟历史，实际的战斗中以骑兵从侧面席卷过来，一直拚杀到敌人的侧翼部队，给敌人的部队造成严重的损伤。难道这不是一个电脑玩家感觉最酷的时候吗？

我努力地讲述了该游戏中最重要的方面，但是恐怕没有包含每一个细节。正如你所见到的，《帝国时代II》的设计规格书比以往更具雄心，根据拜访合奏工作室期间所看到的现象来判断，我敢打赌他们将实现出示的大多数特性。但是要记住该游戏还有好几个月才能完成（据估计可能是明年初）。有些特性可能会在最后被删除。现在，多存点钱，研究研究你的编队策略，准备迎接命运注定的日子！



黑暗之石









辽宁 枫红一刀流

提起我今天要介绍的这部游戏，不能不说一下Delphine游戏开发小组，它是欧洲的一个游戏开发精英小组，所有成员均来自于法国，可能买盘较早的朋友会对1995年一个叫《遁人黑暗》(Fade To Black)的游戏有点印象，这是Dellphine开发的第一部动作冒险游戏，之后他们多致力于Playstation上的赛车和摩托车竞技游戏的开发工作。基于科幻动作和赛车游戏开发的实力和经验，这个小组开始尝试开发一部角色扮演的动作游戏，它就是《黑暗之石》(Black Stone)。游戏中玩家要扮演一名角色去收集七颗魔法水晶，得到一把钥匙去接受一个神秘的任务。

这部游戏乍看起来既象是《暗黑破坏神》，又有点象是《愤怒的巫师》。故事中邪恶方面的主角是Drakk，一个性情残暴的家伙，他栖居于昏暗的第32层地牢迷宫某处，召唤地下的灵石去吸取人间平民的生命能量，想籍此来摆脱束缚进而征服整个人类世界，没有人会让他改变这桩邪恶的计划，那么世上到底有没有一位英雄来使世界摆脱这残酷的厄运呢？

在魔怪的世界里穿行……

提起怪物的设计很有特色，看看构图，我便惊愕于它的光影表现了，虬结的肌肉在昏黄的灯火映照下显得很有力度。在种类上，除去最常见的怪兽和骨架鬼，最生动的怪物还有云集一团的巨蜂、行动迟缓的食人鬼以及小型的火龙等等。每一种怪物会有不同颜色的同类，它们有不同的等级，分散于各层的迷宫之中，每一种的怪物也有自己的最终首脑，在打遍了颜色的怪物后才会打到它们的首脑，首脑大部分会出现在空中向你施展魔法攻击，然后再倏忽消失。迷宫中遍布各式各样的陷阱和谜题，当你发现一个传送台站到上面，你就有可能被传送到另外一处的地牢中。

具体细节还不仅这些，迷宫中有大量的宝箱、装甲和弓箭等，游戏因为支持3D加速，人物和物件不会出现大量的棱角和斑块，人物的表情细腻而富于个性，当然在展开战斗时视角会发生变化，玩家的视野会被拉远以观看到现场的全貌。在即时光影和粒子雾化上，游戏中设计了22种武器和32种魔法，它们都有巨酷的外形和漂亮的视觉表现，游戏的总体设计目标是要干掉即将上市的《暗黑破坏神 II》（嘿，嘿，狂了点吧？）！

游戏中各异的角色属性……

《黑暗之石》可以选择不同的伙伴加人，男女两方各有四个不同的职业，其有八个各具特点的人物可供选择，有勇士、剑手、巫士、魔法师、刺客、小偷、僧侣和牧师。每一种职业的属性都有所差异，包括灵敏度、力量、魔法、生命和防御力等。游戏中玩家要根据不同的情况来随时调整随行的同伴。

有关操作的便捷设计……

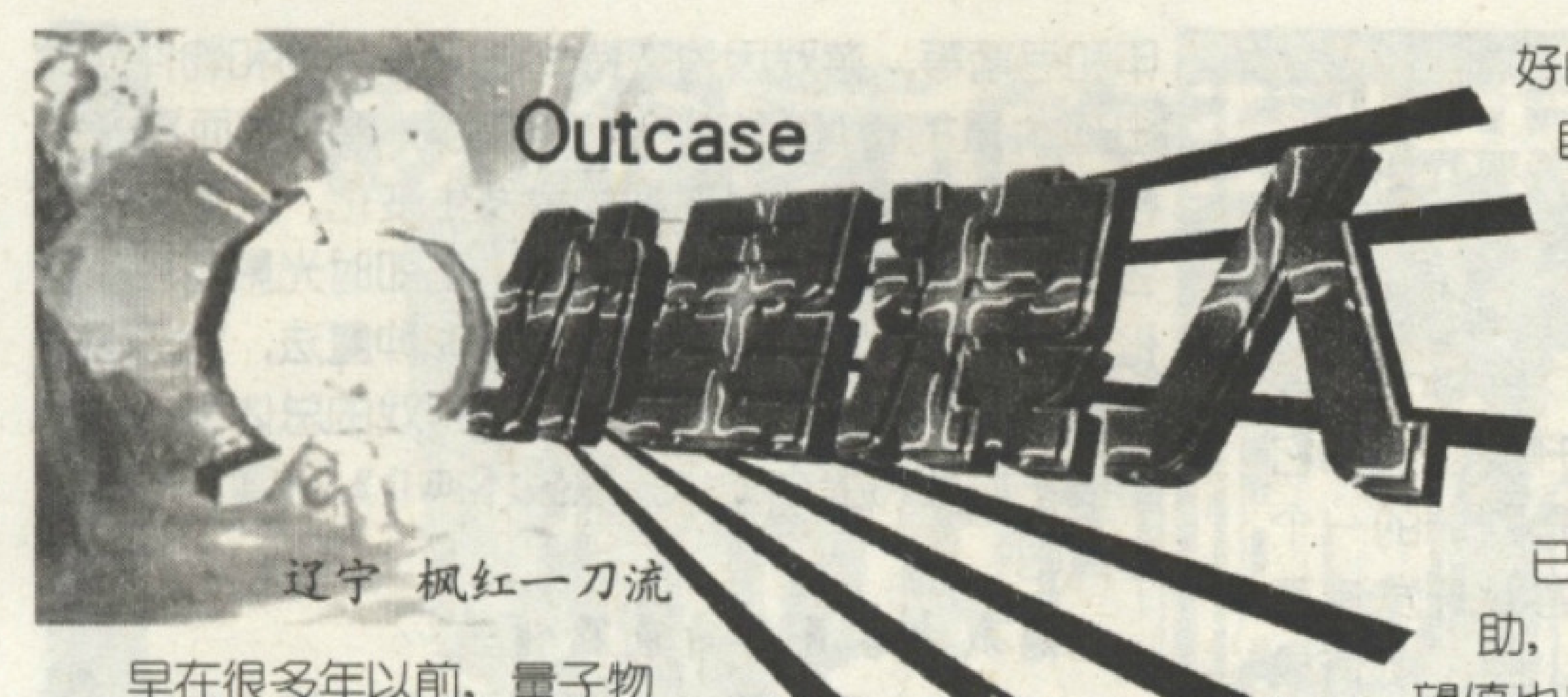
游戏中默认所有的队员为一个整体，玩家只要控制主角移动就行了，当敌人接近队员的防御范围时，队员会主动用预定的招式攻击。如果玩家愿意，也可以点击屏幕上的肖像按钮来单独控制某一个队员，用不同的队员来单独完成一些适宜的任务。比如在迷宫的某处设下埋伏，再用一名速度快的队员去吸引远处的敌人进入圈套，你也可派一名队员站到一块石头上去打开一扇大门进入隐藏的宝库。最方便的设计是，当某一队员离队伍太远时，用鼠标取消肖像按钮，队员们会自动地汇拢到一起。

如果你的队员很久没有吃东西也会感到饥饿，他们的战斗力会慢慢下降甚至会饿死，为此玩家在进到深层地牢之前要先准备好大量的火鸡等食物。

在危险的探索中生存……

和《暗黑破坏神》一样，游戏中的城镇扮演着重要的角色，在这里你可以休息，调整队员，买卖补给和食物，炒卖你的武器和装备。除此之外城镇中还有许多的居民，你可以与他们交谈得知他们的生活细节和诸多的杂事，尽管有一些人只是摆设，相当一部分人的交谈中会有一些任务的暗示，对于你的旅行会有很大的帮助。

《黑暗之石》显然在今年繁多即时角色市场上是一个强大的竞争对手，游戏的画面精美而顺畅，战斗气氛狂暴而热烈，并且它在连线模式上也显示出一定的功力，在局域网上支持8人连线，因特网可以4人对战，玩家可以自由地与其他的玩家建立或取消联盟，也可以共同来对付关底的BOSS，这一切看起来更加刺激和富于挑战。



辽宁 枫红一刀流

早在很多年以前，量子物理学家就提出了有关四维空间的学说，这是一个终极理论，它实践了爱因斯坦的梦想，结合了他的相对论和量子力学上的成就。而基于这种理论的一部角色冒险游戏即将由Infogrames Entertainment推出，游戏名字为Outcase（以下暂译为《外星浪人》）。

带你到外星国度去冒险

2007年，一位叫威廉的教授利用数据计算证明了另一个星系的存在，他和同事们向那个星系空间附近发射了一枚探测卫星，在北极的P7号基地内接收从卫星返回的讯息资料，在讯息传输中，忽然有一个外星生物袭击了探测卫星，所有的东西被吸人因爆炸所产生的一个黑洞之中，美国总统得悉这件事后，组编起一个行动小组前去太空去寻找并修复那枚探测卫星。队员包括威廉、玛瑞恩、安东尼和茜尔等，当他们被传送到太空中时，不但那个探测卫星没有找到，连其他几个科学家也失踪了，只有茜尔还在威廉身边。接下来的任务是如何去寻找失落的卫星和同伴，修理那个卫星并回到自已的星球。

游戏主线在Adelpha星球展开，这个星球的形态和生态环境与地球极为相似。游戏的进行是非线性的，主要在六个区域中进行冒险。另外还在星球上的中心城市Orkiana，随着你的冒险旅程，发现这个城市正被一个叫作“主”（Master）的人物操控统治着，当地人民正渴望能有一位救世主拯救他们于水深火热之中，那个救世主可能是你，也可能不是，如何处理事件完全在于玩家的选择。

有关游戏AI和声望值的设定

尽管《外星浪人》的情节很大程度是冒险类型的，其中还包含一些角色扮演的特征，你的行为会对整个世界发生作用，并且也影响到你自已。当你选择援助、恐吓或杀死一名NPC时，程式会跟踪记录下这些行为，这使你到达目标的途径各式各样，僧侣是很好的医疗师，要和他们搞好关系，并确使自己始终站在正义的立场上，因为有的时候会有一些人要求你做一些不合伦理法规的事情，一旦你照做了，你的声望会下降。一些NPC会认为你是“主”那边的人而疏远你，一旦你崇尚暴力并拚命武装自己的火力，站在居民的角度你已成为一个嗜血的人，不会再对你提供帮助，给后来的冒险旅程设置下障碍。不过声望值也是可以恢复的，当你错杀一人时，及时向当地居民解释道歉，这样仍可以有所补救，但如果这种过错持续地发生，那样游戏的进程将是很艰苦很漫长的。

开发将混合使用双重引擎

象Novalogic的Delta Force那样，《外星浪人》还是一部不依赖于硬件的即时3D游戏，混合了Voxel和Polygon两种驱动引擎，可以实现动态图形的捕获和绘制。其比利时的开发者Appeal小组曾尝试摒弃硬件加速来做一款动作游戏，最后他们又觉得在当今3D动作游戏满天飞的世界里，3D动作很难突出个性。于是决定予以变通，在设计中采用了Voxel引擎来绘制地貌，而用Polygon来绘制人物，所以这部游戏采用的是双重引擎。

在这部游戏中还采用了多样的缩放和动态影像技术，玩家可以用第三人称视角来尾随主角的行动。不过在纹理表现上还略有不足，只是在物件的表面上贴上了纹理图像，而不是物件从实质上拥有独特的纹理特征，这样使真实感打了一些折扣。

主角行动的“黑盒子”设计

和一般的动作游戏一样，主角带着奇特的武器从第一关卡级别开始行动，在任务中总是可以找到弹药、补给箱和血包，但它们并非是隐藏在某处等你去拿，你必须强取豪夺或是替人完成一些分支任务来获得，当然你也可以用钱来买或是干脆去偷。游戏中只有僧侣才能治疗伤势，所以玩家必须留意各处的教堂、寺庙的位置，在游戏后期当你的功力达到一定的等级时，一个僧侣将会教给你自我治疗的能力。

游戏中还设计了类似于“黑盒子”的跟踪程式，记录着你的一举一动，每一个任务的完成状况以及应用武器的熟练程度等细节，这些数据可以确定你是否还要加上一些任务，因些游戏随时都在测试你的能力而作出相应的安排，不会出现游戏中任务过难的状况。

信长的野望 烈风传

北京 川页

等啊等，盼啊盼，“野望”系列终于出了第8代，真是让我这“野望”迷大喜过望，现在笔者就简单介绍一下《烈风传》。

《烈风传》中有三个剧本可以选择，分别是：“1560年5月桶狭间合战”、“1571年9月信长包围网”、“1580年3月本能寺之变”。笔者一直认为“野望”系列应将“关原合战”、“大坂城保卫战”加入其中，因为不这样就不足以展示日本战国时代的全貌，看来我只有等待9代了。

一般说来，象这样一代一代出下去的游戏，每每出新的一代，玩家最关心的就是它与以前几代有什么改进，下面就简单介绍一下。

首先讲一下游戏的画面，《烈风传》在画面方面的改进是很大的，地图画得更加漂亮也更加真实，一眼望去，山地丘陵、村庄海港历历在目，比《将星录》更出色许多。人物肖像的改进也很大，猛将、谋臣亦或美女，保险都能给你留下深刻的印象。

画面漂亮并不代表游戏会更好玩，只有有内涵的游戏才会得到玩家的青睐。《烈风传》在游戏的设定方面也有很大的改进。

首先要提的是关于“大名威信”的设定，大名威信值对该大名的一系列活动（如外交、威压、登用等）都会产生很重大的影响，是基本威信值、婚姻、役职、官位、地形效果、朝廷敕状和推举几项的累加值。基本威信值是由该大名所占据的城池数量决定的，城多的大名一般来讲威信就高一些；婚姻可以理解为与该大名有婚姻关系的大名提供的附加威信值，与势力强大的大名有婚姻关系自然威信高一些，这也很好理解。事实上，当时这种政治婚姻十分普遍，比较有名的是“蝮蛇”斋藤道三将女儿归蝶许给信长，并以美浓一国作为嫁妆，后来信长真的以美浓岐阜城为根据地，开始了“天下布武”的征程；役职和官位叫法不同，实际上区别不大，役职由幕府将军任命，官位由天皇授予；地形效果可能不太好理解，不过占据京城“挟天子以令诸侯”的大名威信当然会高一些；朝廷敕状和推举都是一些特别情况下获得的附加威信值。

《烈风传》在人物设定方面也有一定的改进，人物的参数被分为政治、战斗、采配和智谋四项，技能大致可以分为三类。内政技能包括商业、建设、外交和登用；战斗技能包括三段、焙烙、骑突和骑铁；第三类与其说是技能还不如说是身份，有忍者、剑豪、茶人和僧侣四种。兵科属性还是足轻、骑马、铁炮和水军四种，不过同前几代相比，铁炮和战马比较难于买到，即使有商人来到你的城里，他们所拥有的铁炮和战马也很有限，不可能象前几代那样无限制购买（只要你有钱），要想组织一支大规模的铁炮队或马队还真不容易，这使游戏在一定程度上变难，但可能更符合当时的历史情况。另外在人物技能上又多了阵形一项，阵形有8种，是用图形表示的，笔者实在叫不出名字，至于在战斗中的具体应用，大家就要自行体会了。特别值得一提的是，大家仔细看，在武将情报书面，武将头像的右侧有一段话表明该武将的理想、抱负和信念（有点类似于《三国志VI》中武将的梦想），只可惜是日文的，不全看得懂，快快出中文版吧！

关于人物设定的另一项改进是“养子”的设定，《将星录》和《天翔记》中，武将未成年（16岁）以前不会出现，在《烈风传》中，未成年的武将也可在武将列表中列出，但会注明“元服前”，大名不能指定他做任何内政、军事、外交工作，但大名却可以将属下武将未成年的子弟收为养子，该武将就会成为“一门众”。

《烈风传》在内政方面的改进不大，但允许多个武将同时做一项开发工作（第一个被选中的武将将成为“负责人”，他内政技能的高低对内政的成果将产生比其他人更显著的影响）；同时，同一组武将也可以同时从事很多内政项目，这样的设计使内政开发变得更为方便。最后要提的是关于“特产”的设定，这一点借鉴了《成吉思汗IV》，大家可要注意了。

《烈风传》在战斗方面的设定与《将星录》相差很大，倒是有一点点像《天翔记》。《烈风传》的战斗大致分为大、中、小三种规模，根据参加部队的多少和战斗发生场合的不同而不同，相对前几代来说限制变得很少，玩家可以充分发挥自己的军事才能。



魔空战记

Demonstar

游戏类型：射击

发行：Mountain King Studios

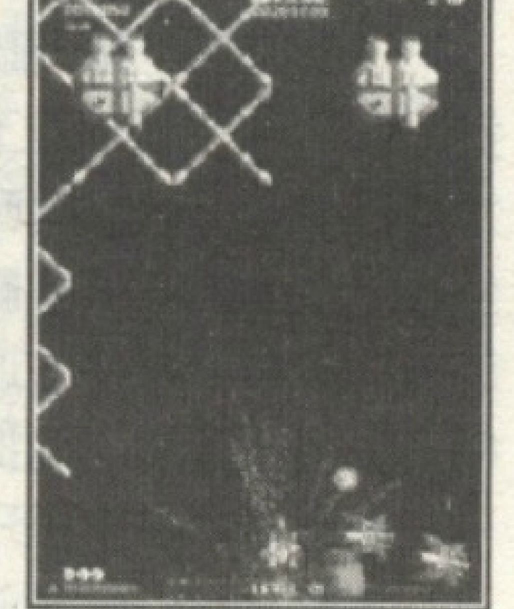
制作：Mountain King Studios

系统配置要求：486、8MB内存、WIN95

在这之前，我已经好久没有玩过纵版射击游戏了（记得上一次是《雷电II》）。《魔空战记》给我的震撼着实不小，我必须承认，即使是传统（甚至是古老）的形式也一样可以出色。



虽然《魔空战记》的形式已经传统得不能再传统了，但在各个环节都加入了“新时代”的因素：窗口模式、DirectX、3D效果……当它吸取了这些新技术（其实也不新了）后，使纵版射击游戏的魅力和寿命都得到了极大加强。



《魔空战记》的画面效果在同类游戏中可说是空前的，经过3D效果处理的爆炸画面素质远远超过《雷电》系列，即使比起NEOGEO模拟器的射击游戏来也是毫不逊色。音效和场景丝丝入扣，将战场气氛烘托得淋漓尽致。

有意思的是，这是我第1次在“系统配置要求”一栏中填上“486”的字样，不过我可不敢想象486上装WIN95和DirectX的样子。

马路战争

Road Wars

游戏类型：竞速

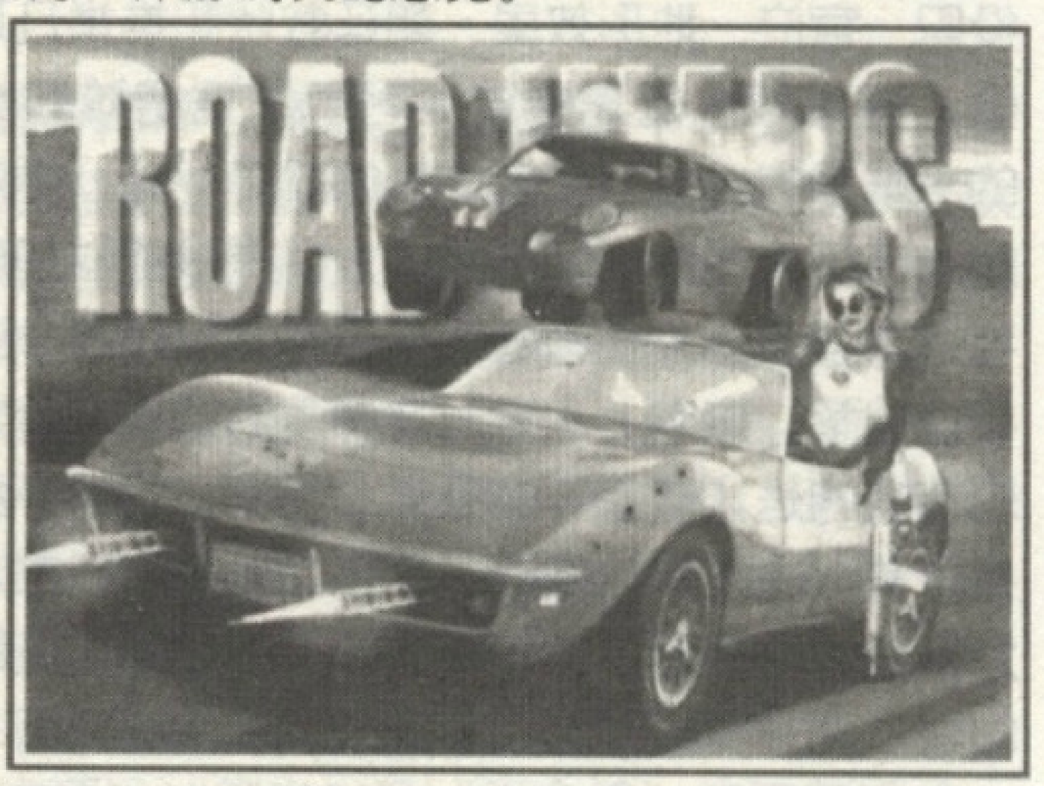
发行：Intense Entertainment

制作：Phenom Produtions

系统配置要求：奔腾166、16MB内存、WIN95/98

不知为什么，最近的竞速游戏都要加上射击成分，还嫌刺激不够吗？看看“马路战争”这个名字，就该知道有多利害了吧？

有相当一些朋友，并不太喜欢《极品飞车》那种写实风格的画面，而更倾向于《梦幻拉力》那样花哨的“街机效果”。今天介绍的这款《马路战争》是自《梦幻拉力》之后，少有的街机风格的竞速游戏。除此之外，它的射击因素使得整个比赛更加紧张激烈，玩起来真有一种游戏机的感觉。



由于游戏设计比较复杂，《马路战争》的“准备活动”就十分丰富了，除了要购置称手的枪械外，对赛车的零部件调整也是至关重要的，这使得正式比赛前的准备部分也变得有趣起来。游戏的操作感是近来竞速游戏中最好的，喜好赛车游戏的朋友一定明白这一点的重要。

对于《马路战争》的画面，我不需说太多，其水

平在《梦幻拉力》之上。总之，对于这种带有设计因素的竞速游戏，总觉得不是主流，很多人更喜欢传统的赛车游戏（也许是他们太保守了）。

装甲世界

Tanktics

游戏类型：即时战略

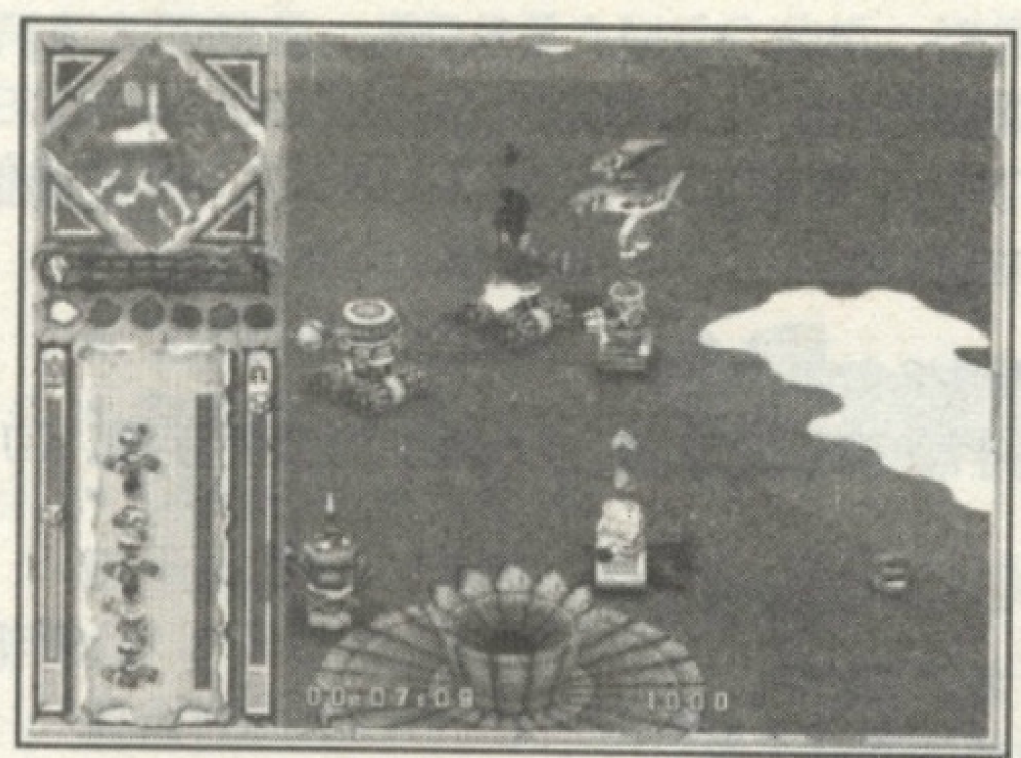
发行：Gremlin

制作：DMA

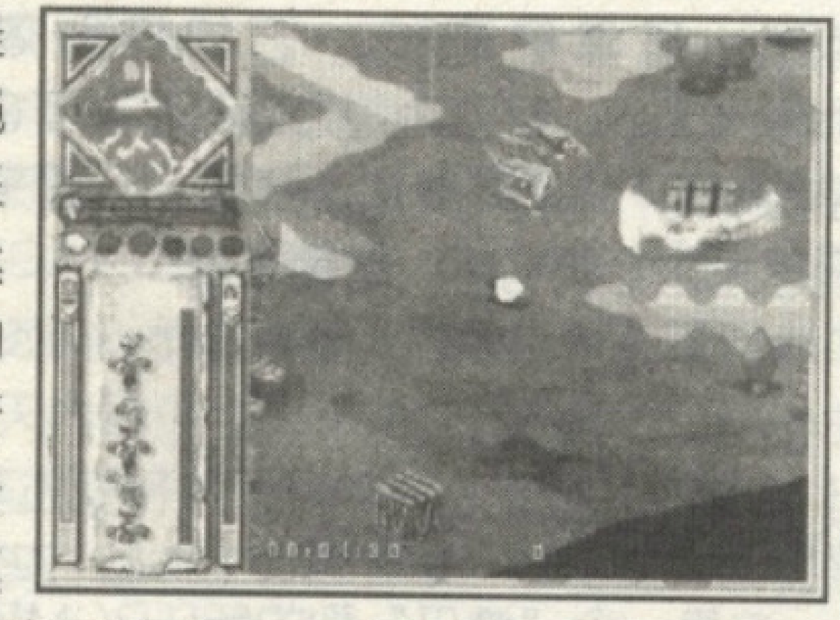
系统配置要求：奔腾90、16MB内存、WIN95/98

前不久，刚玩过《未来战警》（Future Cop），当时就惊讶于它卡通式的画面风格，它把我带进童年时幻想的世界，而这次看到《装甲世界》（Tanktics）时，我已不能这么说了，这个世界是我童年时也难以想象到的。

游戏的名称叫"装甲世界"，分为4个时代：石器时代、中世纪时代、现代和未来。虽然4个时代相差甚远，但主角都是装甲车辆，当然，时代不同，坦克的外观也是大相径庭。可惜，DEMO只提供了"石器时代"，不过也可以从中看出这个游戏的可爱之处了。



3D制成的洪荒时代场景，看来是那么的陌生，但到处充满了生机。玩家操控的是一只小翼龙，而坦克看起来也象是原始人用棕绳将石头捆出来的，坦克当然有炮，但打的是石头，很符合时代背景吧？相信在其它场景中，表现都不会差。



游戏的界面和传统的即时战略很象，不过操作方法有很大区别，建议朋友们在正式玩之前好好将训练模式打一遍。也许这款游戏在你看来有些幼稚（我玩《未来战警》时就有人说过），但它无疑是成功的，劝你试一试。

坦克赛手

Tank Racer

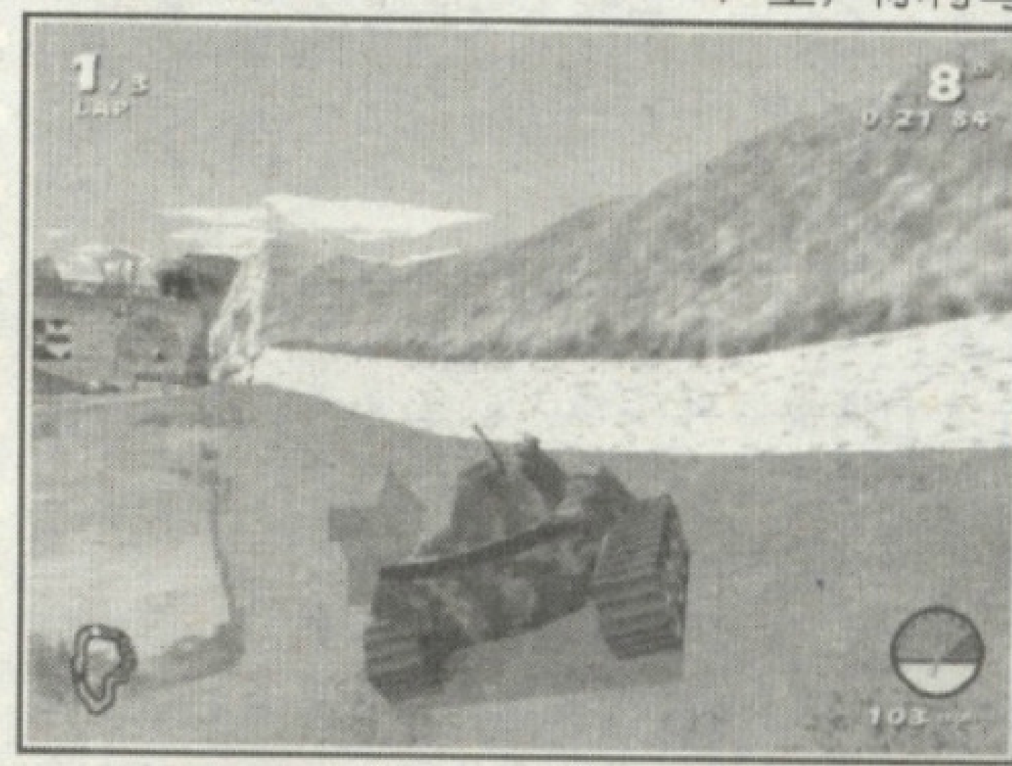
游戏类型：竞速

发行：Grolier Interactive

制作：Glass Ghost

系统配置要求：奔腾90、16MB内存、WIN95/98

这也许对司机朋友来说是个福音，我不止一次听到司机朋友在堵车时希望拥有一辆坦克的愿望。在《坦克赛手》（Tank Racer）里，你将驾驶50吨重的坦克，在赛道上一面开火一面狂奔。



在赛车、赛船、赛飞机之后，赛坦克的游戏不出大家所料地产生了，当然，游戏中的对手也是野蛮的坦克（司机朋友的一点遗憾），不过，再也不用担心"赛车"撞坏了，在《坦克赛手》里，被撞坏的只有路边的设施。坦克不仅结实，而且能打（炮不是白安的哟），在路上会有各种武器，花费一点时间去拣是很值得的，因为对手将为此付出更多的时间。

《坦克赛手》的画面还是不错的，虽然多边形少了一点，但至少可以减轻机器的负担，看看游戏的配置要求，一点也不过分吧？还有一点，就是游戏中的生物全以木制模型代替，这比起血腥的《恶煞车手》来"环保"多了。





天使手记

各位狂热的模拟器玩家大家好！新一期的模拟天堂又和大家见面了。这一期的内容相当丰富，其中包括倍受青睐的超级PS模拟器BLEEM的热报，大家要仔细看了呦。在开篇之前DREAMER先向大家宣布一个好消息，我们中国人自己的PCE模拟器---DEEP PCE诞生了！虽然它并不完善，但它完完全全属于我们中国人自己。也许这个模拟器并不伟大、也没有轰动，但我相信它的出现将对于我们中国的模拟器开发有着极其深远的意义，让我们为这个新生儿祝福吧！

与此同时模拟天堂成立模拟天堂研发小组，由zhutianhao@263.net 任负责人，如果各位读者中有热爱模拟器的编程&硬件高手欢迎您加入我们，参与开发更多的国人模拟器。请与我们研发小组负责人zhutianhao@263.net联系，其他问题请联系DREAMER：dreamer@cj.net.cn

★模拟器新闻联播★

模拟天堂INTERNET站点域名更换

在WWW.027.NET的大力支持下，模拟天堂获得了一个非常快速的W E B 空间和一个简短的域名EMUHEAVEN.027.NET（小写），主机设在武汉，速度非常快，支持163和北京169的访问。从此模拟天堂的3个分站将同时更新，它们分别是：

[中国武汉027.NET] emuheaven.027.net

[中国北京263.NET] www1.263.net.cn/emu

[中国上海 PCHOME] www.pchome.net/ch/game/emu

欢迎大家常来看新闻，DOWNLOAD模拟器。

Glide V2.1 发布

令人兴奋的消息，为什么呢？因为它是现在最完美的GLIDE涵数模拟器，用它玩MARIO64声音无任何延缓及杂音，画面也与VOODOO无甚区别。但遗憾的是，这个版本仍不能正常退出游戏，只能……

HTTP：//WWW.DAVESCALASSICS.COM/N64EMU.HTML

UltraHLE control panel V1.3发布

一个N64的全功能控制平台，包括作弊码及键盘的重定义。

下载网址：

HTTP：//WWW.DAVESCALASSICS.COM/N64EMU.HTML

UltraHLP V2.0 发布

强烈推荐的工具，它能让N64模拟器支持手柄。功能如下：

* 支持10个按键的定义。
* 新增GUI菜单。
* 完善的调试工具。
* 修改后不用重新起动模拟器。
* 修正了一些BUG。

新款N64模拟器粉墨登场

新的N64模拟器叫SUNSET64。但还不能用来玩游戏，虽然经测试，它的模拟效果并不次于UltraHLE64，甚至有些方面还超过了它，但可能是怕招来麻烦，并没有发放正式版。:(看来我们要等等了,但想先睹为快的话，这有连接：

http://www.davesclassics.com/n64emu.html

SMCRen V1.3 发布

这是一个“傻瓜”型的超任ROM转换工具。说它傻，是因为它不需要任何参数，能以最优方式来转换，很有用的。

http://www.cheryroms.com/smsren



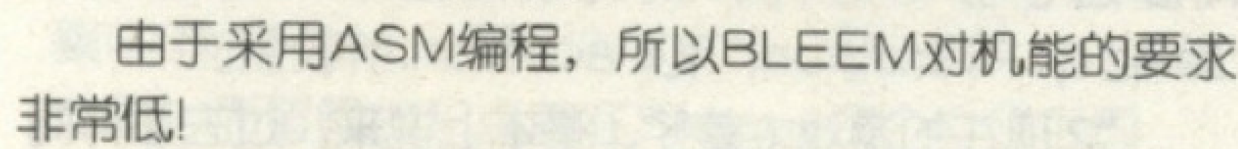
世界著名的模拟器新闻中心关张了

由于WWW.EMUNEWS.NET的版主已经找到了非常好的工作，所以没时间更新了，只好关张了……其实搞模拟器真是不赚钱的……我们的动力完全来自朋友们的信任和对模拟器的热爱，据我所知，世界上唯一可以靠广告赢利的模拟器站现在只有WWW.DAVESCLASSICS.COM，其他的站完全处于亏损状态，模拟天堂也不例外。所以我呼吁各界软件硬件厂商向模拟器爱好者们伸出你们的援助之手吧：）（不好意思，DREAMER就此问题发了点牢骚，但如果真有厂商支持我们的话，我们的模拟器将会发展得更好。）。

★专题报道★

3月22日，在漫长的等待之后,BLEEM终于发布了最新官方试用版！这个版本提升了少许速度（1-2幅左右），并提高了兼容性（DREAMER这里以前不能运行的盘片现在可以玩了！），但比以前发布的版本没有太大的起色，据DREAMER分析，这很可能是BLEEM的BOSS在吊大家的胃口！因为据他们称正式版将支持：

* 全速真彩色电影动画
* 全部的音乐和音效
* 完整的记忆卡
* Direct3D图象加速



由于采用ASM编程，所以BLEEM对机能的要求非常低！

要运行BLEEM，您只要有：

* Pentium 166MHz or 更高的CPU
* Microsoft Windows95 or 98 的操作系统
* 16MB内存(建议32MB)
* DirectX 6.0
* 仅仅 1MB的硬盘空间
* 普通的CD-ROM
* Windows95兼容的显示卡，声卡，音箱。

真是令人赞叹！难怪它一出现便创下DOWNLOAD记录，在DAVES的服务器上，18个小时之内下载次数超过4万次！！虽然模拟天堂的下载数量没有统计但我相信在2天内最少也在8000次以上！

据悉，台湾的爱好者已经拿到了最终测试版，但ZIP文件上了密码，现在正在破解中，但愿您看本文的时候，BLEEM的正式版已经出了！

最后DREAMER提供BLEEM模拟天堂下载地址：

BLEEM 英文版：

http://emuheaven.027.net/bleem/Bleem!a.zip

BLEEM 日文版：

http://emuheaven.027.net/bleem/Bleem!j.zip

BLEEM 中文版：

http://emuheaven.027.net/bleem/pbleem.zip （网友“翔”汉化）

★各位精品文章选登★

PlayStation和N64模拟器

翻译：SHENZ

一进1999年，模拟器界就爆出一个轰动事件。在一月，Connectix，一个由“虚拟”PC计划（可以使Macintosh运行Windows软件）而出名的公司，和生产数字相机的QuickCam（1998年秋天被卖给Logitech），在Macworld Expo透露了他们的“虚拟游戏站（VGS）”。就象为排队买这个软件的人展示的一样，VGS几乎可以在任何Macintosh G3电脑（包括台式机，Powerbook和iMac）上玩任何一个索尼PS游戏，只要简单地把一张PS 碟片放进Mac的光驱中，VGS就自动运行了。

三百万和计算

从Connectix来的最新消息：Connectix宣称在VGS发布的最初三个星期里，平均每周总销售额已经超过了100万美元。这最起码证明了存在着一个非常大而且未开发的商业模拟软件市场。根据SONY发布的新闻说，美国SCE很快就一纸状书，将Connectix以“侵犯知识产权”为名告上了法庭。旧金山联邦地方法院拒绝了SONY要法庭下达停止Connectix售出更多的VGS临时控制令的要求。但这场战争离结束还早着呢。“作为软件制作商和发行商，Connectix坚定地反对使用PS的标题和非法产品拷贝。”Connectix首席执行官 Roy McDonald在最近的一份电话访问中说，Connectix首席执行官 Roy McDonald告诉Gamecenter他相信Connectix和它的VGS模拟器，并坚持认为：“我们确信我们没有侵犯SONY的知识产权，而且，作为软件制作商和发行商，Connectix坚定的反对使用P S 的名称和非法产品拷贝。”McDonald的信心来自Connectix开发的技术，这项技术经过特殊设计可防止别人通过VGS进行PS的盗版。“我们为了防止使用盗版软件而做了很多工作，并在1.1版中加入了附加的安全技术。”McDonald如是说。另外，他还坚持说SONY会从额外的软件销售中赚到钱。那么，PC用户怎么办？Connectix说

VGS的PC版本将不顾SONY所要求的临时限制令而继续开发。另外，一个基于Windows95/98的PS模拟器，叫作Bleem，已经面世。传言说1999年3月底Bleem会出一个能用的免费Demo。

开发者的看法

不管你认为它是多么粗糙，还是它使你想说“快塞我一把勺子堵住我的嘴”，80年代的 retro现在已经到处都是，包括在电脑游戏的神奇领域。要证据？Activision向一流的Asteroids和Battlezone宣布了广泛宣传的结局；Hasbro Interactive最近复兴了Centipede和Frogger；而微软则早已开始它的第三个街机店计划，再次开始街机的复仇。Namco和它的街机系列，象经典的Pac-Man，Pole Position和Galaga，早已介入了retro的生意。Gamecenter处理了Hasbro Interactive、Activision和微软对模拟器发布的看法：所有三家出版商都拒绝发表评论。三家公司的代表私下里表达了他们对软件盗版的关心，但他们并不想在公开场合讨论这个众所周知的问题。

但是，看看那些曾帮助建立80年代一流街机店的游戏设计老手们对模拟器和M.A.M.E的看法，我们的确使他们陷入了绝境。不知这些设计者们是否觉得他们该得到回报。

Hasbro Interactive、Activision和微软拒绝发表评论。

Atari的Ed Logg，已经为Atari游戏公司设计了近20年的游戏。他因设计了一流的街机游戏，象Asteroids、Centipede、Millipede和Gauntlet而闻名，同时还设计了一些N64的游戏，象Wayne Gretzky 3D Hockey、San Francisco Rush和San Francisco Rush 2。当被问到对使用量日益增加的模拟器的看法时，Logg公开承认他对Connectix的VGS毫无看法，因为那个程序需要买正版的PS盘才能玩。但是他对VGS和MAME做了区别。“如果有人复制了一张CD或是从互联网下载了一个ROM，那我就不赞成了。”Logg说。

Logg对版权问题做了进一步的说明。他接着说：“但……既然制造商卖游戏，使它在一个平台上运行，那在别的平台上运行这个版本就是不对的。比如说制造商卖了一个PSX版本，但别的公司却有Mac和PC 版本的版权。所以我说这就是为什么VGS会有麻烦的原因。”Mike Albaugh是另一个Atari的资深员工（准确的说是从1976年3月26日开始）。作为一个有着一大堆包括Atari足球和毁灭者等头衔的“支柱、工具和拣起的程序员”，Albaugh也在Math Box为Tempest和Battlezone工作。下面是Albaugh对MAME和模拟器的使用发表的看法。“我喜欢他们允许‘历史观点’的做法，而且我得承认一种不正当的自豪；但任何使用MAME只是因为它比买一个新游戏便宜的人应该认真地看待获得一个生命。我不得不强调这是一个个人观点，没有被（也许有人会猜）Midway/WMS/Atari Games所认可。”

玩家的观点

为了确定玩家对模拟器这个棘手话题的看法，我们在互联网上随机选了一些讨论组，新闻组和BBS，并把下面这个问题放了上去：“请问你对使用游戏模拟器的看法，以及为什么这样认为？”下面是一些回答的缩写。

“我玩一些老游戏（被模拟的）只是因为它将我带回了童年时代。跟街机不一样，我可以随时存盘；它比街机更便宜；还有他们不再生产任天堂了，而我的机子也坏了。我玩模拟的N64和PSX的游戏，是因为它们看上去比在PC上的表现更好一点，而且它是在你没有那种主机而又可以玩游戏的好方法。”——C.Emerson

“过去那种简单而有趣的游戏不再有了。”——L.Bank

作为街机模拟器CAGE的作者的观点：

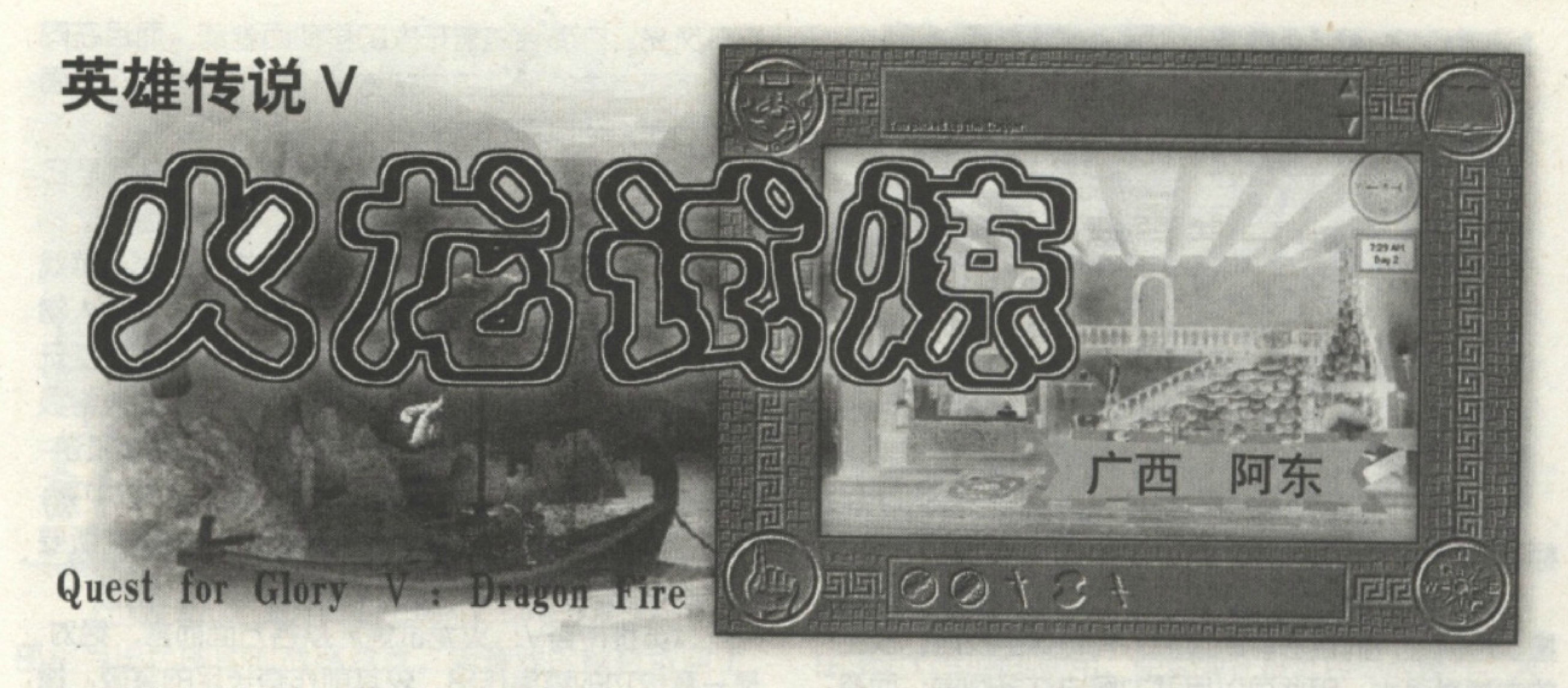
“1.怀旧之情：象我们这些30岁左右的人在街机时代度过了少年时代。我们被那些经典的游戏象Galaga，Robotron，和Pac-Man.所吸引。

“2.现在的游戏太差了。基本上说来，过去那种简单而有趣的游戏不再有了。现在的街机游戏全是些运动模拟和屠杀。家用游戏则把你的硬盘搞得一团糟。80年代的街机游戏可能只有简单的画面和声音，但它们比现在的游戏更有趣，尤其是在你只有一点空的时候。

“3.游戏制造商们只看眼前。他们认为将老游戏以新的形式发售不值得做。因此，唯一玩这些游戏的方法就是用模拟器。”——L.Bank

致歉声明

因为工作人员的失误造成本刊3月下期前线地带中的《模拟天堂》和3月上期的文章登载重复，在此向广大读者表示深深歉意，也向该栏目作者致歉。



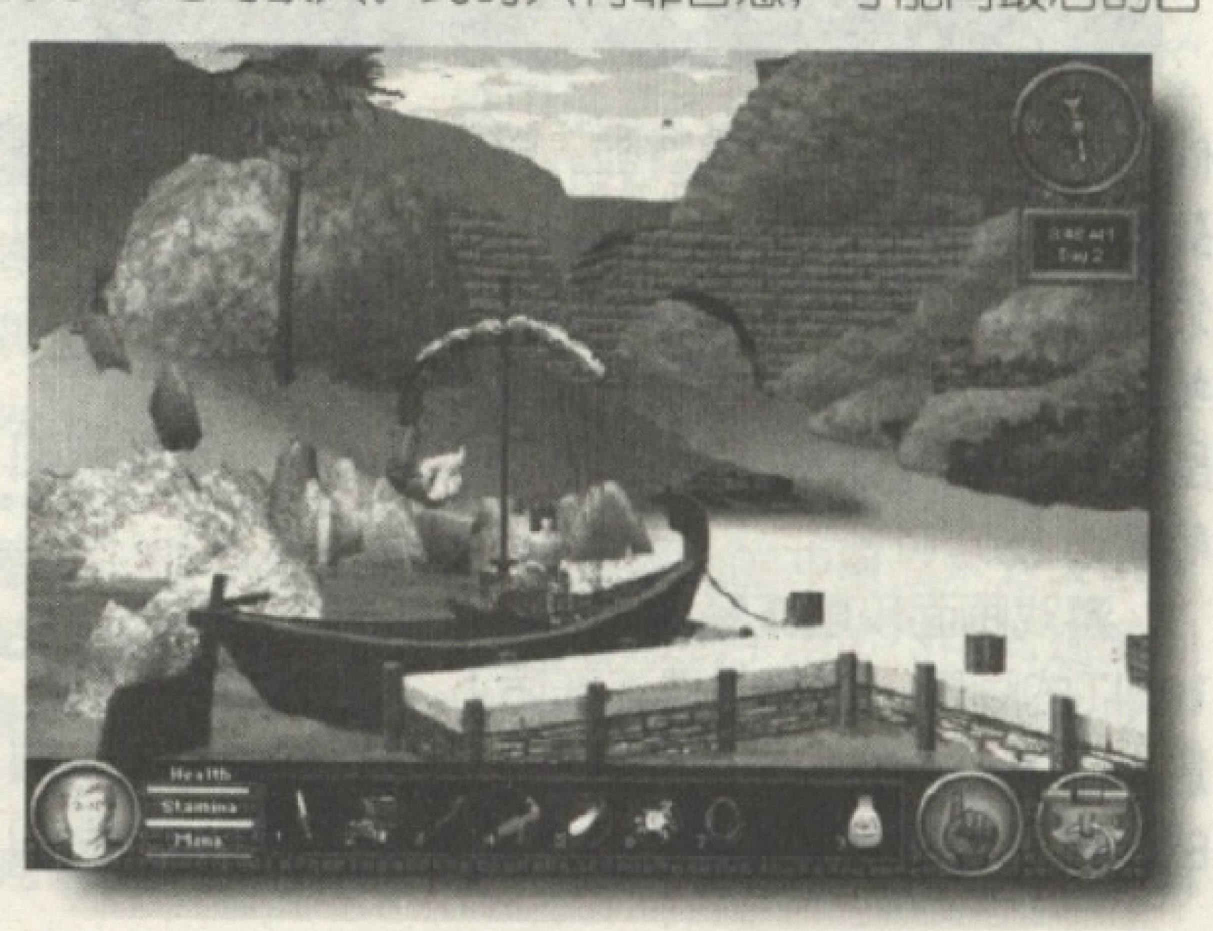
经过漫长的等待，Sierra公司著名的冒险游戏《英雄传奇》系列终于推出了续集。《英雄传奇V：火龙试炼》(Quest for Glory V: Dragon Fire)是这个系列的第五集，与该系列的前几代作品相比较，《火龙试炼》除了使用最新的3D图像处理技术和3D环境音效外，同时也保留了前几代作品的特色。相信熟悉前几代作品的玩家在看到这部全新续集后，必然会从心里发出由衷的赞叹。毕竟，在电脑游戏史上，能够出到第五代的游戏也仅有少数几个经典系列才能做到。

《火龙试炼》的故事发生时间就在玩家打败第四集中的Ad Avis，逐出Avoozl，释放了Erana灵魂之后，而冒险的起点就在Silmaria这个位于岛国Marete上的城市。该城的统治者突然离奇地遭人暗杀；而且，一支由雇佣兵组成的军队直向Marete城逼来，战争一触即发。城市的周围出现了许多怪物，原本与渔民和平相处的海底人也不知为了什么原因，开始与人类为敌，渔民纷纷背井离乡，以至于沿海的渔村几乎杳无人迹。

Marete城长久以来流传着一个传说：如果没有英雄出现，巨龙就会从岛的中央出现，并且用它的火焰吞噬所有的东西。玩家被大法师Erasmus召唤到这里来，成为传说中的英雄。由于国王猝死，需要另立新的统治者。而欲成为统治者必须完成冒险仪式，只要有勇气参与冒险的人都可以角逐王位。因此他们推测暗杀国王的人必定企图夺取王位，还会继续暗杀国王的准候选人。玩家必须参与这个冒险仪式，一方面查明暗杀真相，另一方面因为：只有大英雄才配成为国王。冒险仪式共分为七个部分：自由、征服、勇气、命运、勇猛、和平及判断。只要你完成这些冒险，就可以继任为国王，拯救人民，流芳百世。

在冒险旅途中，玩家将遇到许多从前的战友可与之并肩作战。想要解开谜题，就必须与其他人物交谈，游戏针对这些相当体贴的附有全程字幕，供玩家抽丝剥茧。玩家的使命就是查出造成这一混乱现象的原因，完成赋予自己身上的这一传说中英雄的宿命。

《火龙试炼》仍然维持前作的动作、冒险、角色扮演多方位混合类游戏的特征。游戏进行时，玩家以第三人称视角来观看整个游戏世界。可以选择三种职业：战士、法师及盗贼。也可以重新创造，将前代作品中的人物“传送”到这个游戏中，用同一名人物完成一个系列的冒险。换句话说，游戏的耐玩度相对提高，玩家可以用各种职业完成游戏的流程，用各种不同的技能解开谜题。职业各具特色，人物还拥有多种属性及技能，依职业的不同而在属性和技能上有不同的发展方向。随着游戏的进行，各项属性及技能会渐渐成长，正如角色扮演游戏的升级体系一样。在战斗时，玩家必须运用魔法及冷兵器，打败那些一心想置你于死地的敌人。此时只有靠智慧，才能向最后的目





标挺进。

游戏预设的三种职业都各具特性，不但有该职业擅长的属性，而且各种职业都会有特殊的技能。战士的力量最强大，因此可以用武力解决许多问题；而盗贼则擅长以技巧手段获利，完成各种任务；如果选择法师为职业，就会和许多角色扮演游戏一样，在游戏一开始时比较困难，但到了后期，将会成为令人生畏的角色。由于这种职业特性的关系，使得游戏流程变化多端，玩家大可在以一种职业完成游戏后，再以另一种职业进行游戏，将可获得不同的乐趣。

在《火龙试炼》中，武力并非解决问题的唯一方法，而且也不见得是最好的方法。有时英雄仍然必须放下武器，耐心地与市井小民或达官贵族对话，完成

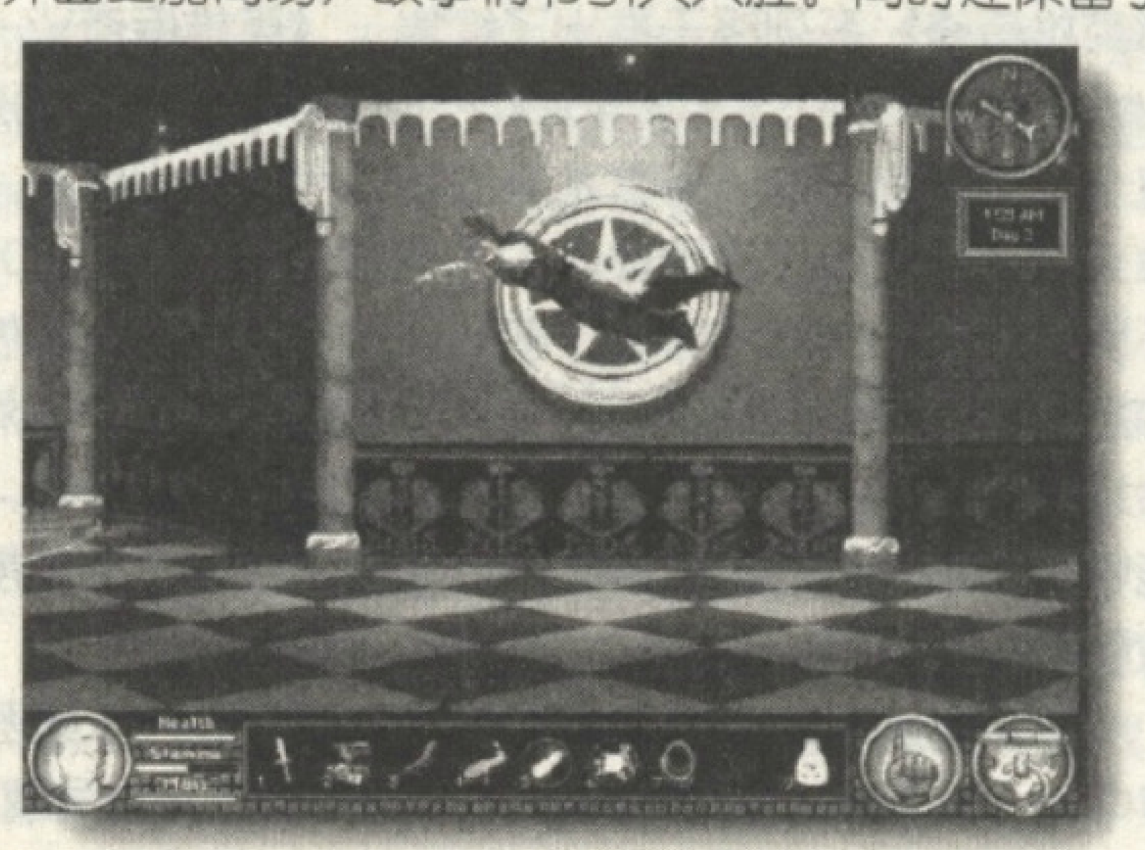


他们的要求，才能完成冒险。这项特性在英雄传奇系列中占有非常重要的地位，《火龙试炼》自然也不例外。而且在与这些人物对话过程中，玩家可以更进一步明白《英雄传说》的世界。有些NPC来自前代作品，是玩家的旧识，这一切都给玩家一种似曾相识的感觉。

游戏画面较前作经过了大幅度的加强，使用16BIT的画质，精美自然不在话下。设计师在游戏背景上下了极大的工夫，使得各个场景表现出截然不同的风格。海底世界的神秘、小镇的热闹、晴日朗朗的野外风光。画面会随着玩家的移动而卷动，而且在同一个画面当中的远近感觉做得很精致，当人物在画面中移动时，可以清楚感觉出远近距离的关系。

《火龙试炼》还有一项值得一提的特色，就是它的配乐。本游戏的配乐由Chance Thomas制作，这位仁兄来头不小，他曾是葛莱美奖的得主。在游戏的进行过程中，随着场景的不同、故事的发展、人物所处的环境及配乐都充分地衬托出玩家的情绪，使玩家更加融入游戏之中。这个游戏的配乐在国外获得极大的好评并已经另行汇集成音乐CD出版，共收录游戏中的十六首乐曲，并额外收录两首曲子。CD中甚至还说明每一首曲子如何烘托该场景，以及乐曲所要表达的感情。

《英雄传奇V：火龙试炼》从各方面而言，绝对是一套成功的续集作品。较其前作有长足的突破，操作界面更加简易，故事情节引人入胜。同时还保留了



前几代作品的特色，维持了整个系列的完整性。此外，游戏同时支持Mac电脑，苹果族也可以尽情享受这个风趣刺激的角色扮演游戏。如果你是冒险游戏爱好者，但是未曾接触过前几代的游戏，这个游戏值得你来品尝。如果你是《英雄传奇》系列的支持者，更不能错过这个系列的最新作品。你具备做个大英雄的资格吗？来试试充满挑战的《火龙试炼》吧！

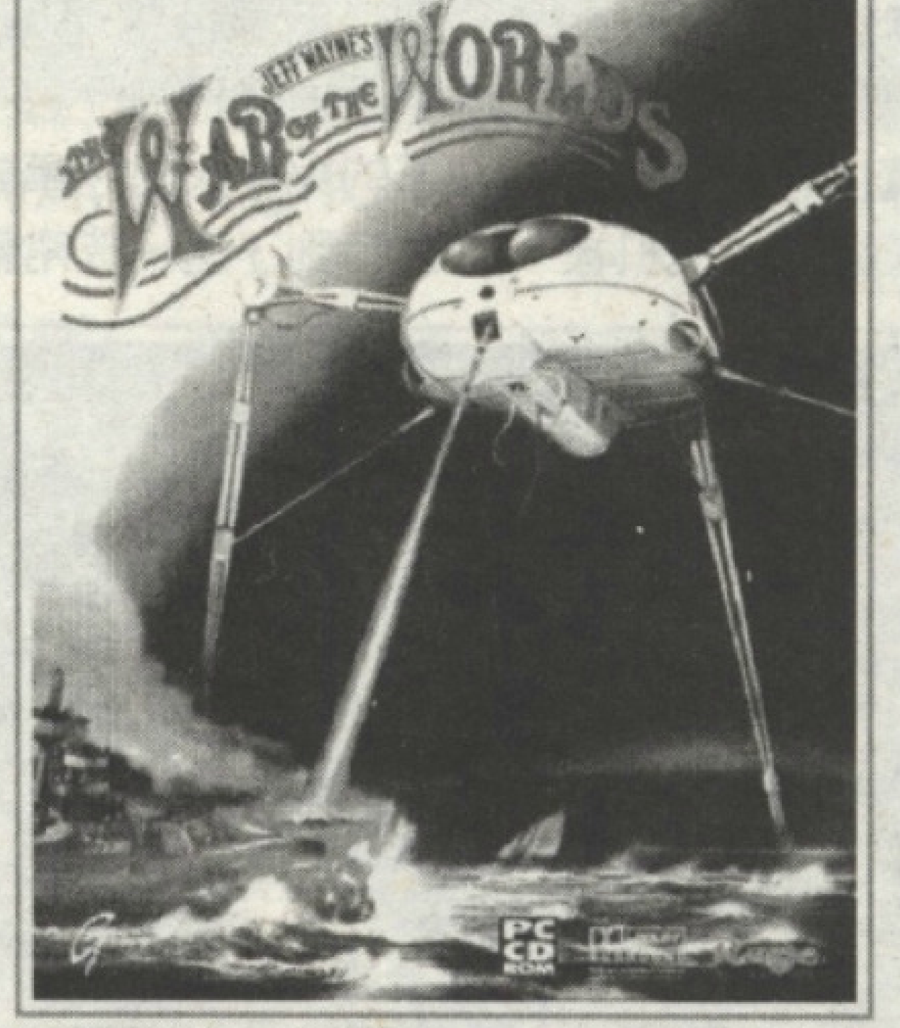




上海 艾德

《世界大战》是由GT Interactive近期出品的一部相当出色的即时战略游戏。该游戏的题材取自于1898年英国杰出科幻小说家乔治·赫伯特·威尔斯的同名小说。该小说生动地描述了一场由火星人入侵英国本土造成的空前恐慌和大混乱，第一次从科学的角度向世人提出了外星生命存在的可能性。

继承了原著衣钵的《世界大战》给即时战略游戏融人了全新的因素。突破了传统的即时战略中的单一任务模式，而采取了完全非线性的作战方式和类似回合制策略游戏的结构。游戏中地球人和火星人双方使用的武器也具有独到之处。与其他战略游戏不同的是，游戏中的武器都具有真实性，无论是地球人的常规武器还是火星人的外星武器都是建立在科学的基础上，不象大多数游戏那样全是臆造的产物。使玩家更深地领略到游戏中刻意营造的那种真实的效果，从而更全面地体会《世界大战》这部小说里描写的恐慌意境。正因为如此，我们完全可以用科学的眼光，对游戏中提到的各种武器进行全面的分析。



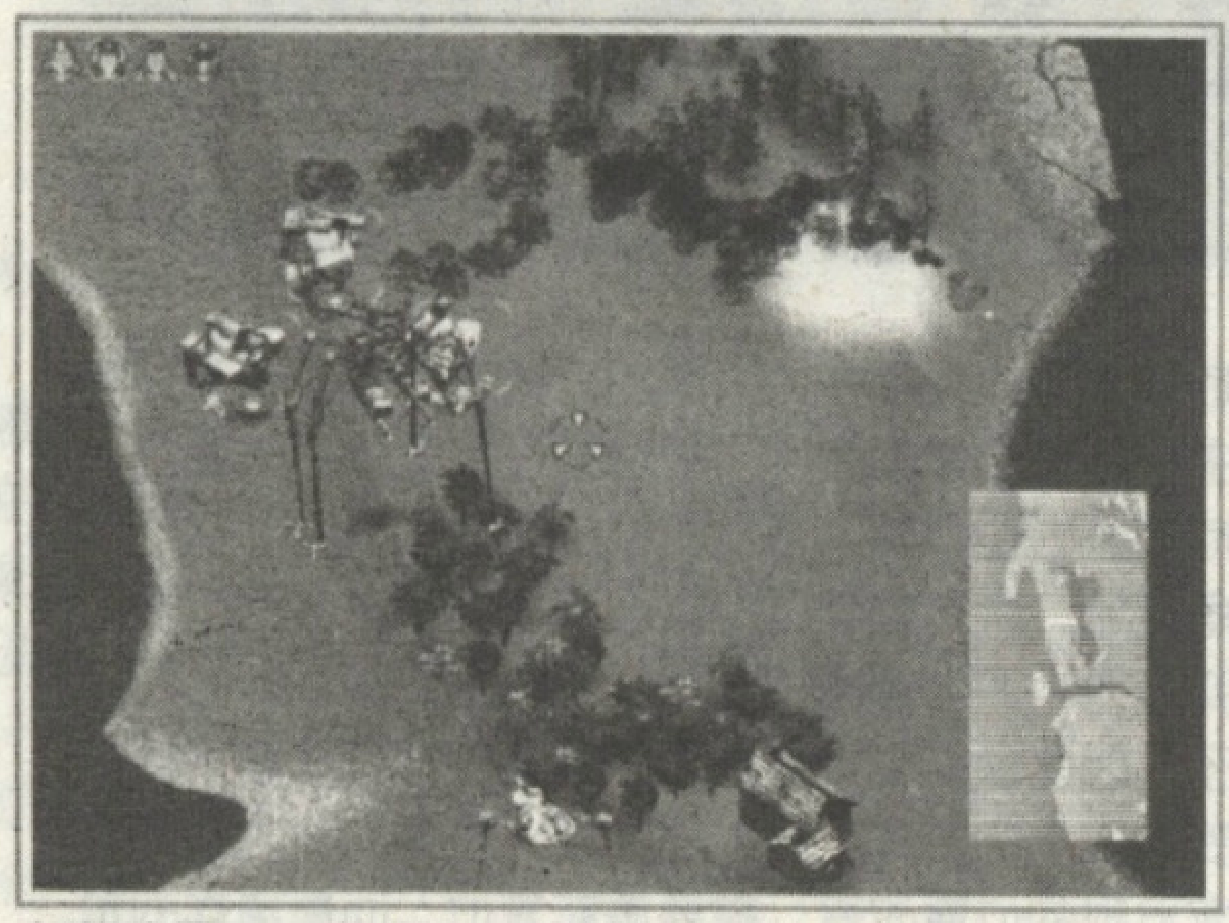
先从地球人说起：地球人的武器在19世纪末已经发展到陆海空三军并重，连潜艇也加入了战斗。虽然一些20世纪初的武器加进了该游戏，但这也为游戏增加了更多的趣味性，而且就当时的科技水平，这些武器的出现也仅仅是小说描写的战争发生了5、6年以后的事。

火炮是地球人对付火星人最重要、最有效的武器。它的历史已经相当久远了，但直到十九世纪才发明了带镗线的后装药式大炮，不仅大大便利了火炮的发射，而且由于炮弹在经过炮管时产生的旋转作用使炮弹飞行的稳定性大大增加，精度也有了显著提高。由于近炸引信的使用，使炮弹在接近目标时爆炸，大炮的威力也就有了更加明显的增强。不过，从技术的角度看，大炮仍然是冷兵器和火器相结合的产物，炮弹作为一种投射物，仍然带有石器时代投石机的影子。因此缺点也显而易见：炮弹的飞行在很大程度上受到风力的影响、发射后的巨大后坐力使大炮的下一次发射的位置改变，需要重新复位；而最糟糕的是，推动炮弹发射的炸药对炮管会产生相当不利的影响，几次发射后，炮管就会变得通红，不得不冷却后才能使用。这就是人们为什么群集使用大炮的原因：增加命中精度和间歇射击。另外，炮管的寿命也会因为爆炸气体的影响而大大缩短。虽然如此，只要战术得当，大炮对火星人还是可以造成毁灭性的打击。正如小说里描写的那样，隐蔽在丛林里的数门大炮对着行进中的火星机器人齐射，立即就把一个机器人打得粉身碎骨。玩家在游戏里也不妨采取类似的战术。

铁甲舰实际上就是活动的炮台，除了可以轮番发射大口径的炮弹以外，铁甲舰最大的优势就是它的灵活机动。19世纪的铁甲舰仍然用原始的蒸汽锅炉推动，但最高航速已经接近20节左右，比在海上涉足前进的火星人显然快得多，而且，它还不受火星人黑色毒烟的影响。舰壳的厚重装甲虽然还不足以抵抗火星人发射的热光，但是，只要有机会接近火星人，铁甲舰完全可以用最原始的冲撞战术对火星人造成毁灭性的打击。因为考虑到宇宙旅行中对速度的影响，火星机器人的外壳是用极轻、极薄，象地球上的铝一样的材料制成，完全经不起象铁甲舰这样几千吨钢铁的撞击。当然，不到万不得已，还是用铁甲舰

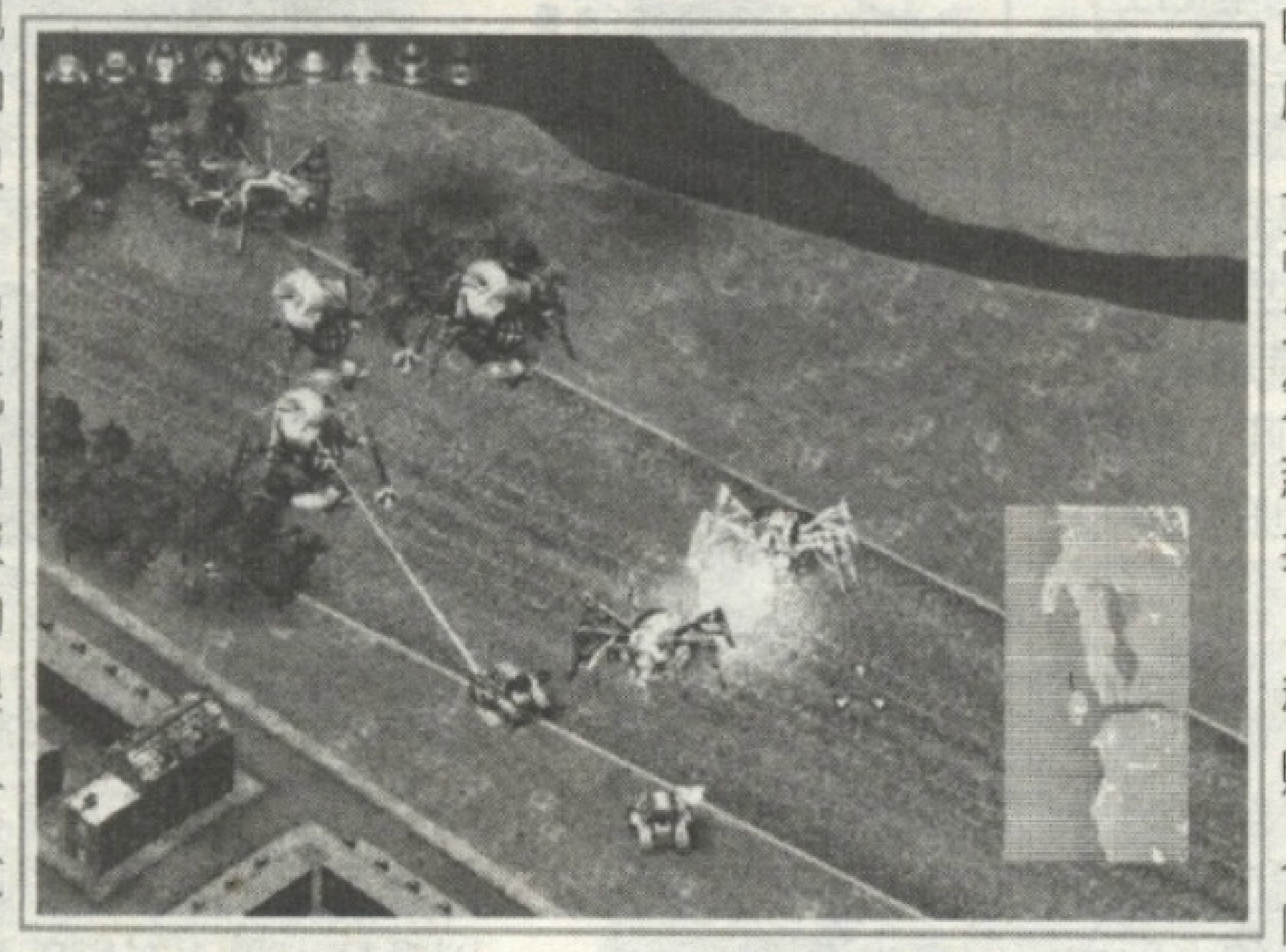
上的大炮来对付火星人吧。

坦克的优势和铁甲舰一样，也是机动性。但这种机动性对火星人的三足机器人就不那么明显了。坦克对付步兵绰绰有余，但在一步可以跨越10多米的火星机器人面前，这种机动力简直就算不上什么，况且坦克炮(也许更应该说是大口径机枪)的火力和射程都不如铁甲舰上的舰炮，除了欺负“手无寸铁”的火星修理机以外，对付三足机器只能采取以少胜多的方法了。



在游戏里，一般用3、4辆坦克对付一个火星人比较合适(即使这样，坦克的伤亡仍然不可避免)。当然，坦克还有一个好处，由于使用了履带，可以被部署到大炮去不了的地区，给进犯的火星人一个突然袭击。

飞机在那时还处在非常幼稚的状态。直到1904年，美国的莱特兄弟才发明了第一架真正意义上重于空气的、可操控的动力飞行器。在一次大战，飞机被第一次用于作战任务，甚至涌现出世界上第一批王牌飞行员。即便如此，那时的飞机用现在的眼光来评判，只能用简陋来形容。那只不过是用木头和帆布拼凑起来的飞行器，飞行速度缓慢，航程很近，而且火力微弱，假如用来投弹的话，无论是准确性和破坏力都值得怀疑。其实，最早的飞机完全是用于侦察目的。如果你想用这样的飞机来对付火星人可一定得慎重，尤其是在火星人有自己的飞行机器保护的情况下更是如此。然而飞机的机动性和突然性都是坦克和火炮不能匹敌的，在适当时候利用飞机对火星人发动突袭也是行之有效的办法。



地雷从被发明以来一直就是一种防御性兵器。除了爆炸力比较强，地雷唯一的优点大概就是隐蔽性。但前提是敌人必须经过雷区才能让地雷发挥作用。可是，无论小说还是游戏里的火星人都不是傻子，如果不是布置得当，谁会乖乖地走进你给他设的雷场里送死呢？这在小说里已经有了相当好的答案。游戏里最好的办法是把地雷安排在你要保护的地区周围，让火星人不敢轻易靠近。

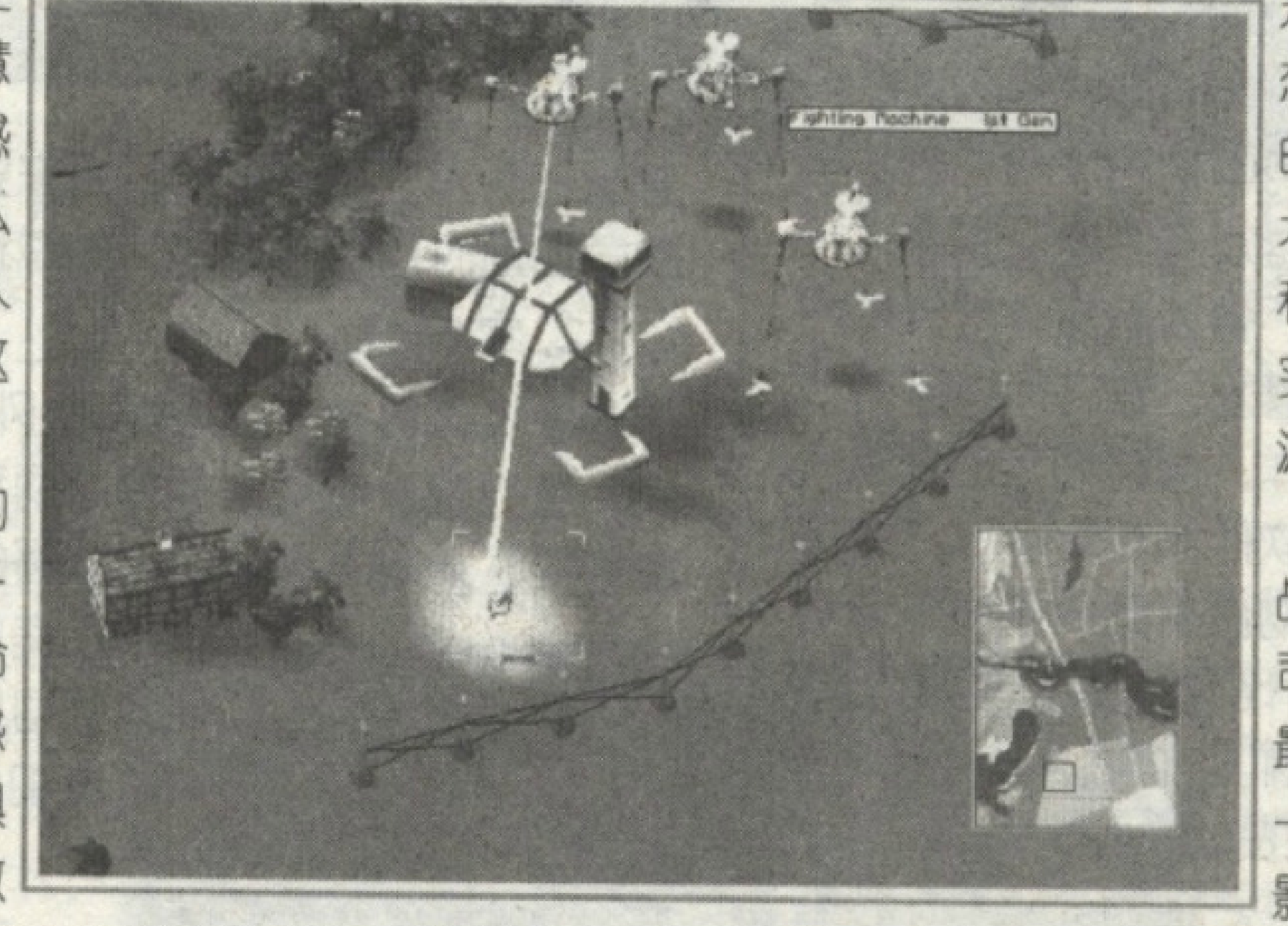
火星人的武器虽然比地球人先进，但按照目前的技术，已经不是很神秘了。

热光其实就是我们常说的激光。20世纪40年代，美国科学家首次用绕在红宝石棒上的荧光灯管产生了单色的、聚焦性极强的光，并把它命名为激光。在小说里，作者对热光显然有类似的描述。所不同的是，小说里的热光，作者认为是火星人通过一个产生热气的箱子产生的，并通过一面抛光的反射镜投射到远方的目标上。这和现代激光瞄准的方式相同。最有趣的是热光的颜色，我认为它比大多数科幻小说中描写的红色死光更加科学。真正可以作为武器的激光是无色的，换言之，它的光波波长落在人类的视角范围之外，比如红外线等。这主要是由激光的能量和为了保证激光在大气里传播的距离而考虑的。如果真用红光作为激光武器的波长的话，这样的激光是不会在大气里有很远射程的。绿光则不然，除了看起来相当恐怖(这对小说是很重要的一个环节)，似乎很少有人注意到，蓝绿色的可见光在大气里传播时的衰减程度最低。这就是为什么天空是蓝色的原因。显然，小说笔下的火星人已经事先考虑到了这一点，把热光的波长调节到了这一非常精确的范围内。热光具有现代激光的一切特质，它能量密度极高，能在物体表面上产生极大的压力和超高的温度，所以它能射穿钢铁，击毁砖石建筑，烧焦地面，而一旦热光碰到水面，立即会把水化成蒸汽。

黑烟是火星人另一种行之有效的武器。按照小说中的描写，火星人用几根黑色的粗管子向周围发射弹筒，弹筒落地后发出沉闷的响声，一个象小山包一样的烟团在地面上缓缓降下，并慢慢扩散到四周。这至少说明了两点：黑烟是通过一个弹筒投掷到远方的目标上的；黑烟的比重明显比空气要大。熟悉现代化学武器的人都知道，除了一次大战德军首次用埋设在地下的氯气

瓶向敌方施放毒气，现代的毒气弹都是由大炮或者导弹投掷的。这与小说和游戏里描写的黑烟一模一样。至于毒气的比重，当然要比空气重，这是因为毒气主要是对地面的人发挥作用，而且要尽可能减小风力的影响。甚至连作战后处理毒气效应的办法在小说中也说得很明白，火星人向地面喷洒水雾中和毒气，而现在人们也是用喷水的方法来处理毒气的残余物的。小说在最后一个章节里说明，毒烟进入人的血液后，和其中一种元素结合，从而发挥致命的作用。

火星人的心理战术是小说里没有提到的，但游戏显然是从小说里得到了启发。小说里的火星人用心灵感应进行交谈。虽然人类不可能了解火星人交谈的内容，但火星人几乎肯定可以向人类这样的智慧生物传达一些基本的感觉信息。这就是为什么游戏里的火星人能对人类实行象恐惧和敬畏这样的心理战术的原因。其实，只要是有理性的生物，都会自主产生一些基本的、与个体生命的存在相连的本能感觉，比如对死亡的恐惧和对更强大的力量的敬畏，火星人肯定是利用了这样的特点，并把这作为对付地球人的武器。

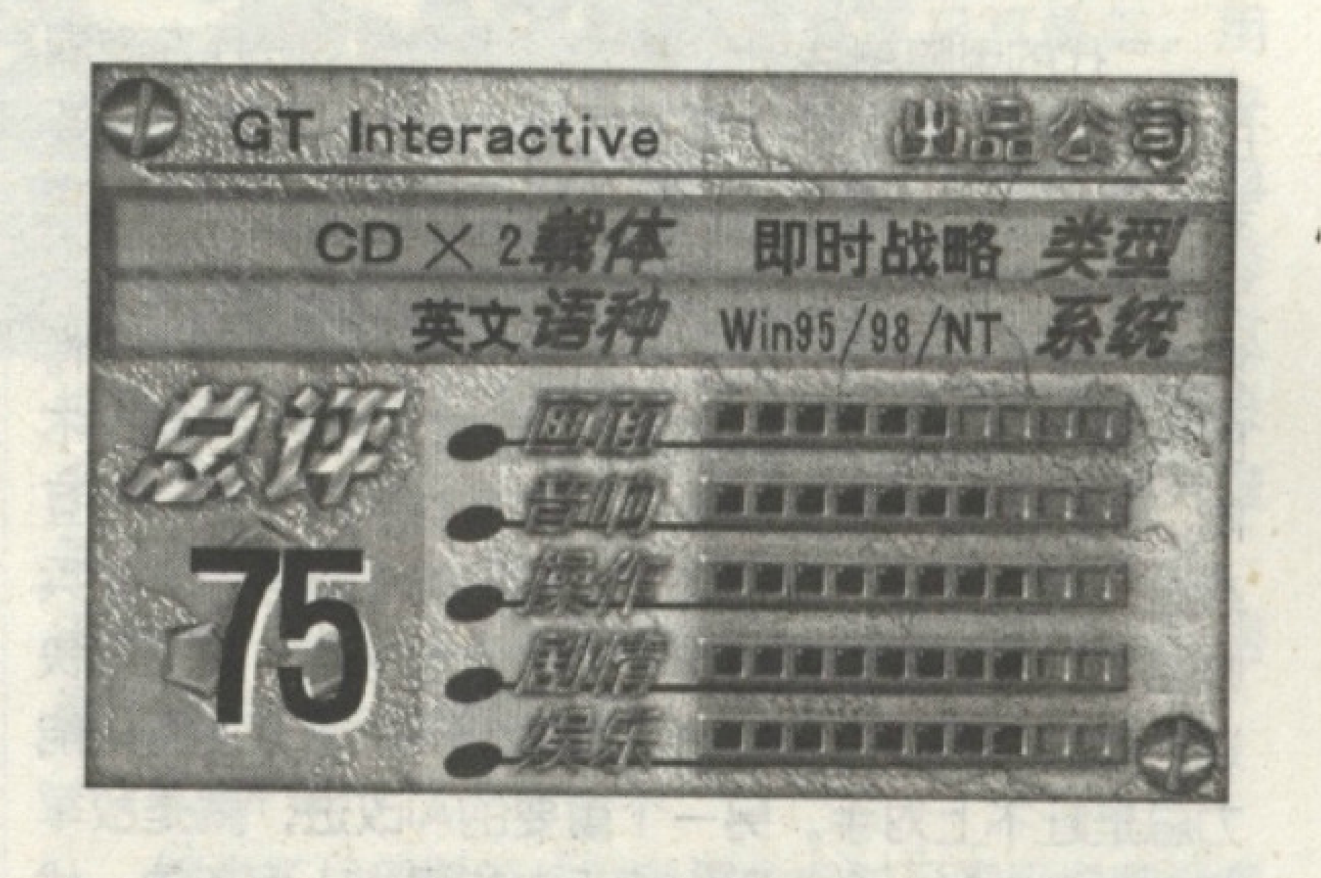


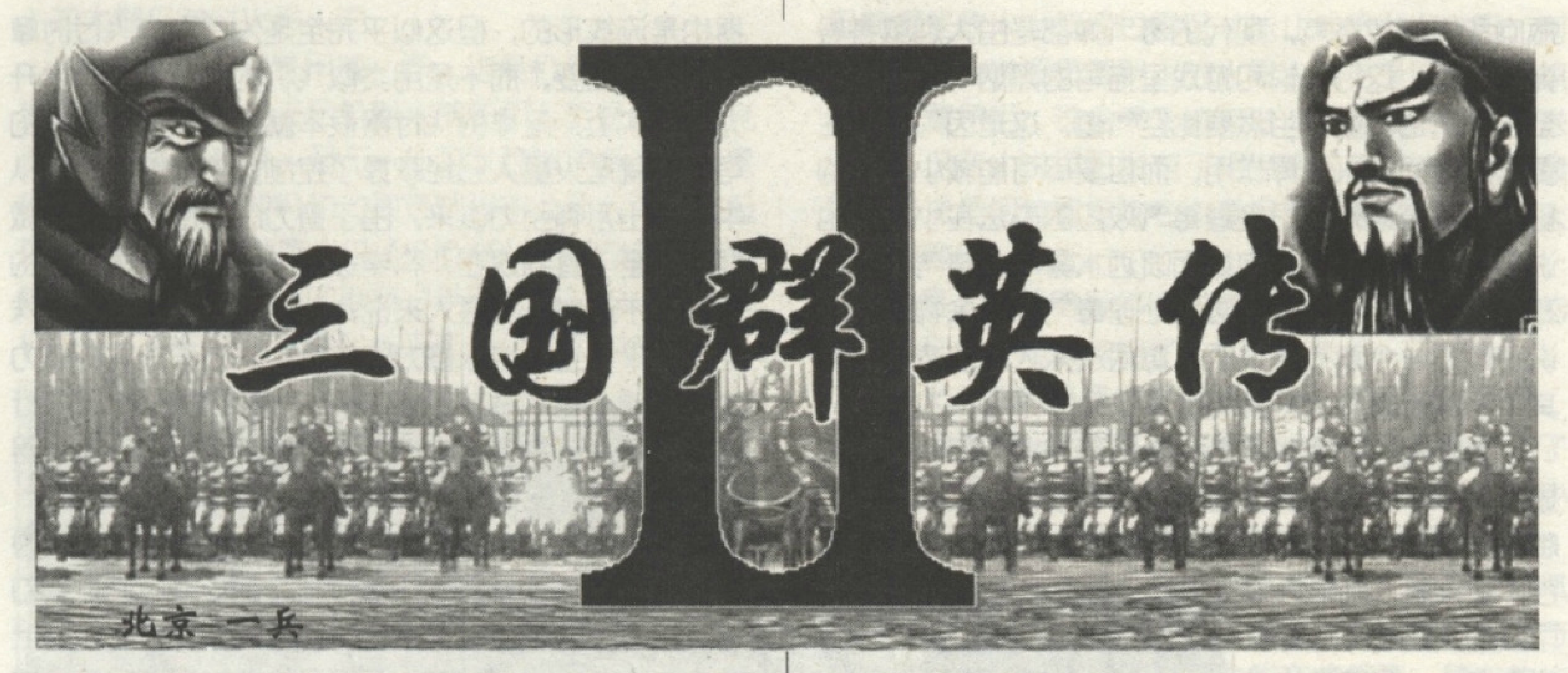
火星人的战争机器——三足机器人。虽然现代人的文明似乎是建立在 轮子这样装置的基础上，但正如小说里描述的那样，轮子这个概念在自然界里根本就没有出现过。因此，《世界大战》里的火星人就运用了纯仿生学的原理，用三条灵活的长腿代替了汽车的轮子。在小说里，作者是这样描写火星人的机器的：他们的关节之间是用腱鞘一样的结构联接在一起的，长长的金属腿里充满了一束束象肌肉一样的组织，这种组织通过反复地极化收缩和膨胀，从而产生运动的力量，这同动物的运动原理如出一辙。但这样的运动方式显然比人类的内燃机的工作效率高得多，而且不会产生大量的热量。火星机器人的这种结构使他们在地球上行动自如。

在小说里的确提到了火星人的飞行机器，但只是说仍处在试验阶段。根据小说和游戏里的描写，我们发现，这种飞行机器显然也采取了和人类的飞机截然不同的设计。首先，它没有推动飞机前进的螺旋桨或者类似于现代飞机和火箭的喷口；虽然火星人的飞行器也是流线形的，但这似乎完全是为了减少飞行时摩擦阻力的需要，而不是用类似飞机的机翼那样产生升力。事实上，这样的飞行器根本就没有机翼。唯一的可能，就是火星人已经掌握了控制重力的能力。自从牛顿提出万有引力以来，由于重力的效应是如此的微弱，以至于直到现在，科学家还不能检测到重力波的存在。不过对于火星人来说，他们已经可以利用特殊的装置来产生对地球重力的排斥力。由于火星的重力只及地球上的三分之二，火星人要做的只是增大飞行器的功率来产生更强的反重力效应，火星人的飞行器也是热光武器的极好平台。

虽然火星人的这些武器在作者生活的时代被认为是无稽之谈，但作者威尔斯的幻想的确是基于严肃科学的基础上的。可以说，他对这些火星人技术和武器的预言，无一不在现代科学当中得到了实现，或者正在实现之中。这恐怕是小说和这个游戏的另一个引人之处。

继在中国代理发行《世界大战》之后，上海育碧电脑软件公司正积极筹备在全国发行小说的最新中文全译本。该译本将附送一张光盘，其中包含了小说和其影视作品的一系列背景资料、图片等信息，并且首次将英国作曲家杰夫·威尼在1978年专门为小说谱写的音乐介绍给中国的广大读者。这些音乐曾经以纯音乐CD的形式在全球发行了600多万份。中文版小说将由育碧授权《大众软件》杂志社发行，将于今年4、5月间上市，对该游戏进行更为详细的阐述。





奥汀科技(ODIN)在今年二月中推出了《三国群英传 II》。玩过一代的玩家对该游戏的三维动画制作一定印象深刻，其强调穷兵黩武、省去治理城市麻烦的特点，为战斗型的三国玩家所喜爱。在二代中该游戏风格依旧，总体界面与一代一样，但在细节上有重大改动，与我在九八年底《大众软件增刊》中《三国风云》一文所提到的设想有许多吻合之处，这也是我写此文的原因。毕竟三国游戏时代已经淡去，愿以此文与三国迷们重温大江东去、英雄辈出的先贤时代。

一、重要的改变

《三国群英传 II》(以下简称二代)比起一代来说，有一些重要的改变，足以影响整个游戏的格局:

1.敌军进攻

二代的电脑AI明显比一代强，整个游戏充斥在激烈的对抗当中，没有几个通宵是统一不了全国的。主要表现在两点，一是敌军会自己找机会升级，他们经常会派出一支队伍袭击邻国，然后仅打到一半就撤退，只为了赚取经验值，甚至会出现五员大将对一个守将时也撤退的局面。就此而言，与其它的三国游戏不同，实际上整个国家都是以玩家为对手的，他们相互袭击，相互升级，就是为了作充足的准备等待玩家兵临城下。所以在游戏进程中会明显地感到，除了用快速升级法(详见下文)提升的一些武将外，我方的整体能力总是赶不上对手。另一个重要的AI改进，就是敌军在进攻我方时，会采用优势兵力的思维。再不象一代那样只会派一队五员将领的人马前来送死，而是两队甚至三队人马同时来犯，带来毁灭性的打击，所以在战争初期时巧妙地撤退、逃跑和支援是非常重要的。

2.军师技

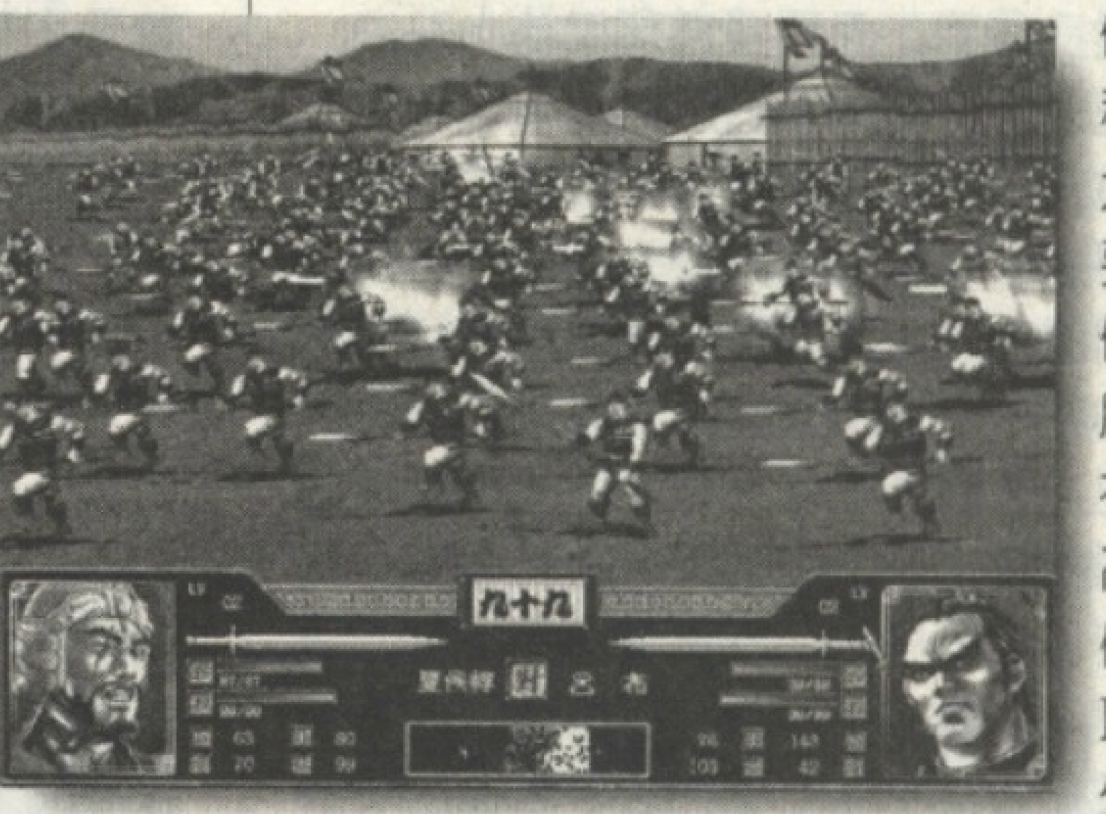
除了有杀伤力的武将技外，二代还加入了军师技。每位武将都同时拥有这两种技能，一旦武将被任命为某队人马的军师时，该将的军师技便可以被本队所有将领所享用。强大的军师可以使整队人马在作战时更加勇猛，这在下面会讨论到。

3.兵种相克

二代在两将交锋之前，比一代多了一个界面，它会依据两将所拥有的士兵数、兵种、地形因素、阵形因素、士气影响等，计算出获胜值。当然，临场的武将技使用和战术运用才是决胜之道，这个获胜值不过是个参考因素，其主要的参考价值便在于对兵种相克的判断上。两个相克的兵种交锋，强方会有成倍的杀伤力。总体来说，兵种分为两大部分，普通士兵和蛮夷兵。这两部分并没有太多的区别，蛮夷兵只是为游戏中有少数民族将领而设的。二代中最突出的特色也恰恰是我个人认为不太理想的，便是太过强化士兵的概念，小兵的攻击力出奇的高。三四十个小兵便可以杀死一员体力完好但失去技能力的名将，甚至连撤退都撤不掉。所以如何运用士兵和如何杀伤敌方士兵，成为二代的关键。如果关羽不用任何技力，与同样不用技力但带着三十个小兵的蒋干对阵，也是必输无疑的。胜败的焦点全部集中在



士兵身上，实在与“三国群英”的名号相违。好在二代中也强化了兵种相生相克的概念，并没有哪个兵种象霸主一样常胜不败。这与一代中的链锤兵不同。一代中的链锤兵虽然有武斗家相克，但武斗家们还未到身前已死伤大半，因为链锤兵近可砸、远可抛，实在是霸道得不合理。所以在二代中，链锤兵的锤变成了只能砸不能抛的近距离武器了，这一下使全部兵种得到了平衡。其中最具代表性的相克兵种有以下几种：



枪兵(强)VS武斗家(弱)；武斗家(强)VS弓箭兵(弱)；弓箭兵(强)VS枪兵(弱)。

这些兵种的相克值都在六十左右，这样的冤家对头相聚，如果主将不能大量杀伤对方，那么强大兵种的一方可以以三四十个小兵打掉弱方一百以上的士兵，其他兵种类似。归纳起来，枪兵与大刀兵、铁槌兵为一类兵种，我称为杀伤类；武斗家与朴刀兵为一类，称为防守类；弓箭兵与飞刀兵为一类，称为射击类。同类兵种间相克值很小。同样，蛮夷兵中也有这样的格局，只不过在名称上换成了蛮族兵(杀伤类)、藤甲兵(防守类)、弩兵(射击类)。其中值得一提的是藤甲兵，这个兵种不但对于射击类兵种有强大的优势，而且在同类防守兵种中也有较强的攻击力。再有就是弩兵，当武将的级数不高，士兵没有自动转职成为更高一级的战士时，弩兵是射击类士兵，当自动转职以后，弩兵摇身一变成为骑着高头大马的杀伤类士兵，不再射弩，而是用钩镰枪近距离作战。在二代中最没用的兵种便是链锤兵和女兵，这是我个人的观点。女兵完全是因为有了女将的出现而加人的特殊兵种，二代中加人了大乔、小乔、祝融夫人、孙尚香和关凤这些女将军。我推荐的兵种只有两个——弓兵和枪兵。对于武将技杀伤力大的将军，用弓箭兵足矣。

4. 关隘

在拙文《三国风云》中提到过关隘的问题，不曾想这么快就在二代中见到了，大概应了那句话“如有雷同，纯属巧合”。二代中有十二处关隘：易京、乐陵、壶关、界桥、官渡、定陶、都阳、合肥、长阪、筑阳、建平、赤壁。这些关隘不能征兵和改变士兵配置，没有金钱收人，只能容纳五员战将进行休养，但都处在兵家必争之地上，巧妙地运用关隘可以有效地捕杀敌将，增强经验而不受损害。

5. 士气和忠诚度

士气的作用在二代中变得很重要，如果一员武将经常吃败仗，便会极大地影响士气。当士气低于50时，便会有逃兵出现，当士气为0时，就算是满营的200士兵，也会在几秒种内逃得一干二净。所以士气值低的武将不宜带兵。将他们放在城中休养几年，士气值会自动回升，这种休养可回升的最大值是70。如果想要士气达到100，便需经常出战并获胜。敌方的士气在初中期普遍都不高，这与电脑AI的假袭击真撤退来赚取经验值有关。另外连吃败仗还会影响到武将的忠诚度，任命忠诚度很低的武将作太守是很件危险的事，可能会举城叛变。若被敌军擒获，变节也如家常便饭，不过在二代中这未尝不是件好事，下面将会讨论到。

6. 道具

二代将道具效果强调得神乎其神——青龙刀和铁脊刺矛可以将武将武力提升26点，孙子兵法可以将智力提升20点，换句话说一个武力74济济无名的弱将，可以凭借青龙刀与吕布、关羽等名将抗衡，这与强调士兵的作用一样，都抹杀了武将的个性魅力与能力魅力。道具应该起到锦上添花的作用，强大的武将得到宝刀，应该能发挥更强的效力，而武力很弱的武将得到宝刀增加的效果则应该是微乎其微的，用简单的加法来计算得到道具后武将的状态是失策的，这也是所有三国游戏忽略的地方。由于道具的搜索得来全不费功夫，所以二代到了战争后期，上阵武将凭借其道具差不多人人都是武力九十乃至一百以上的超一流高手，而武力之间的相差值在单挑时已不十分明显，这实在是很遗憾的事。



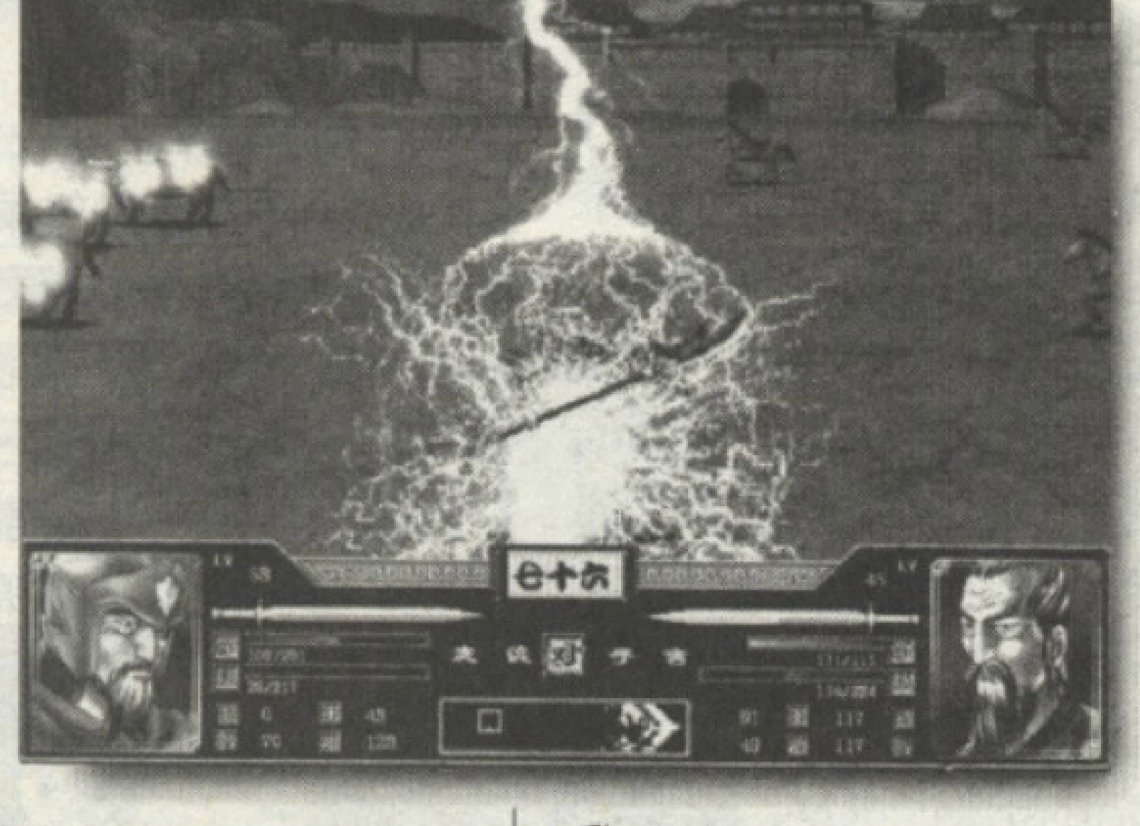
7. 斩首

这个二代新增的战后处理命令对玩家来说并没有太多的帮助，相反却意外地带来了很大的难度，不过

也随之增加了游戏的趣味性。对抓到的武将，不降的要么斩首，要么释放。我自己在玩的过程中，是一次也没用过斩首的，毕竟认为人才难得啊。但敌人可不这么想，如果被敌人抓住，生还的可能性很小。忠诚度低一些的武将就投敌了，而那些被玩家精心呵护，不断为他升级、配装备、赏物品的忠诚爱将若遭俘，十有八九会被斩首。所以我经常在逃跑没成功以后祈祷，祈祷我的爱将要么平安回来，要么投靠敌军，千万别被宰了，投了敌我还能想办法将他抓回来，如果被斩首就真的万劫不复了。因此能够在二代的战争中最大限度地发挥己方力量杀伤敌人，而且能让爱将安然撤退不被活捉，就成了非常值得探讨的技巧了。

8.自治

二代改进了一代中每年一次繁琐的搜索和建设过程。战争后期武将数多达三四百人，一个个地去下指令让他们干活实在令人生厌。二代提供了城市自治的功能，只要将城市分别设为"以建设为主"、"以搜索为主"或者"平均执行"，那么到了年关时，只需选择"自治施行"，则所有自治城市会自己忙活。尤其对于刚受到战争创伤的城市，城市建设必不可少，不然可容纳的武将数会下降。



二、游戏的边界值：

城市最大的参数：人口一百万，武将15人，城防力999。

武将最大有效级数：40级。升到40级时，武将的武将技、军师技、带兵量都会达到满值不再增加。

武将最大级数：99级。除了技力和体力每级增加两三点外，其余与40级时没有差别。

武将最大带兵量：200士兵。

二代依然没有年龄限制，与一代一样，不会象其它三国游戏那样去计算武将的生辰八字来决定他的死亡时间。在二代中的武将永远都活着，这不是很好的事吗？如果耐心地玩下去，武将可以一百多岁依然战斗如初。

三、值得注意的技能

1.最大杀伤力的武将技：

单独技是"大地狂啸"，这是针对战争后期敌军众多时采用的，可以将200名敌兵一下子杀至二十几个人，这对士兵至上的二代来说是非常有用的，此计只有几位特定的武将才有——庞统、周瑜、姜维、于吉、左慈、张昭、司马徽、田丰、鲁肃等；组合计是"鬼哭神号"，只有关羽和吕布会。此计组合了太极华阵、分身斩、集火柱三大计策，效力与大地狂啸相仿，不过还能杀伤敌方主将，但最终效果与敌阵型有关，特别适用于敌方突击时；差一点的组合计是"天地无用"，此计由黄龙天翔、火牛群舞、狂雷天牢三计组成，比"鬼哭神号"稍逊，也能同时杀伤敌方主将，此计也只有诸葛亮、周瑜、司马懿、于吉、庞统等几位高智力军师才会。

2.最有用的军师技：

增加技力(高)，此计只有诸葛亮、姜维、周瑜、司马徽、于吉、张角等人会。有了技力便可以大量杀伤对方士兵，这比拥有更多的体力、气力、经验要划算得多。

由以上两点可以看出周瑜和于吉是两个最重要的人物，几个关键的计策他们都会，其次是诸葛亮和姜维。我个人认为最佳五人军团组合的"第一明星梯队"应该是：关羽、吕布、诸葛亮、姜维、周瑜，以诸葛为军师，让大家使用增加技力(高)，这样的五人组完全可以和十人以上的同级敌将抗衡，甚至可以不必考虑士兵的兵种差别，因为敌兵攻过来时会被武将技打得所剩无几。因此建议第一梯队都应配置成弓箭兵，进行远距离射杀，我称他们为All-five-one。第二梯队是庞统、赵云、于吉、司马懿、鲁肃，以于吉为军师，如果能两队合征，则天下无敌。

四、游戏技巧：

1.废物利用

这里的"废物"有两个涵义，一是指当我方的将领数和士兵数不占优势时，可以"能者多劳"，让打过一场仗而使其士兵或者技力都消失者再次上阵，去消耗下一个敌将的技力或者士兵，这样的武将称为"废物"，他上阵的目的不是胜利，而是消耗对手。如果算定此场战役可获胜，大可让"废物"放手一搏，不用前进也无需后退，在阵形的后列等"死"即可。坚持时间越长，敌方武将会越消耗技力来胡打乱冲，为我方下一武将轻松取胜作好准备，待战役胜利后我方被俘武将自然可以回来；二是指进攻的先头部队。当敌军势力强大时，我方可接连派出两三队人马同时进攻，第一队是注定要失败的，但一定要最大限度地消耗敌军的士兵和武将技力。"废物"军团要作

好撤退的思想准备，轻易不要被俘，否则武将有生命危险。如果有会“诈败”的军师随同是最好不过的了，这样武将可以一上阵就使用“武将后退”，一直退到阵边，不影响武将技的使用和集气的速度，而且不会被敌军包围。当撑到生命的最后一刻时马上撤退，立刻消失在战场边缘，使“废物”发挥最大的效



用。另外“金蝉脱壳”的军师技也有类似的效果，但不如诈败好用，因为武将最终会被包围，前后被袭使坚持的时间大大缩短。如果没有会这些计谋的军师，那就要提早撤退了，要抢先使用武将技，用完后当敌军快要接近时马上撤退，不可恋战，如果被包围，就算武将有很多的生命值也是枉然。当然，如果敌将使用了奇特的“十面埋伏”军师技，那么军团在总体退兵时就会有危险，就算武将自身毫发无伤，也会尽数被俘。

2.缓兵之计

当敌军来犯，我方援军远水救不了近火时，可派一不带兵且本身士气值很低的武将出城迎敌，然后虚晃一枪就跑，这时敌军会在半路上扬马十次以示庆祝，在第七八次的时候，再派该将出城，如此反复，可等得援军来救。实在不行的时候，就先让出空城，带走黄金，然后和援军一起复夺。

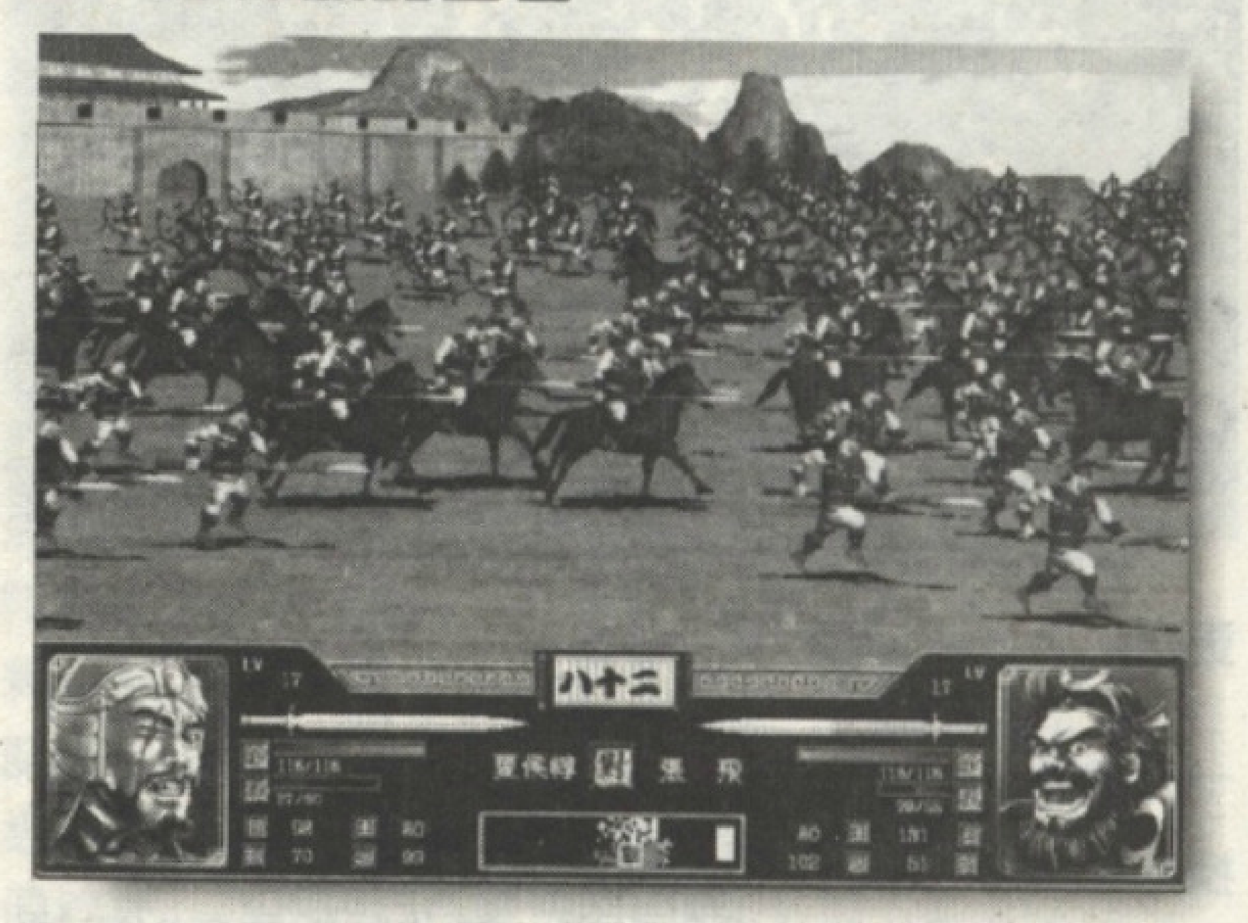
3.快速升级

这与敌将逃跑或者擒后释放逃跑的路线有关——如果是敌军来犯，我方击退，那么敌军会逃回本营。如果是我方主动进攻获胜，敌军大多数情况下会反而向我方出兵的城市逃跑，这就为招降他们作好了准备，也为快速升级奠定了基础。当我方进攻击败敌军后，不要等着敌军逃到我方城市时再慢慢收拾，而是在两城之间，各派一员准备着重升级的武将出城迎敌，在离城很近的地方驻扎。当然手要快一些，因为敌军逃跑的速度是非常快的，让升级武将配几个弓箭兵即可，一边一个形成关门打狗之势。二代游戏中的经验值是摊派制的，如果是一支有五员武将的军团迎敌，那么除了上阵次数最多的武将得到较多的经验值外，其余武将也会从他身上分得一些经验值，从而影响该武将最大限度的升级。

当一场战役胜利后，不要马上招降敌将，先将其释放，让他们成为升级武将的铺路石。当升到期望的级数以后再招降，然后让他们在安全的城中休养三年五载，士气会自行恢复。在夺城战斗中，尽量不要让敌将临阵逃跑，要用士兵合围，再配以主将的攻击，这样使得敌将在战败后生命值只有一两点，以备升级武将之用。

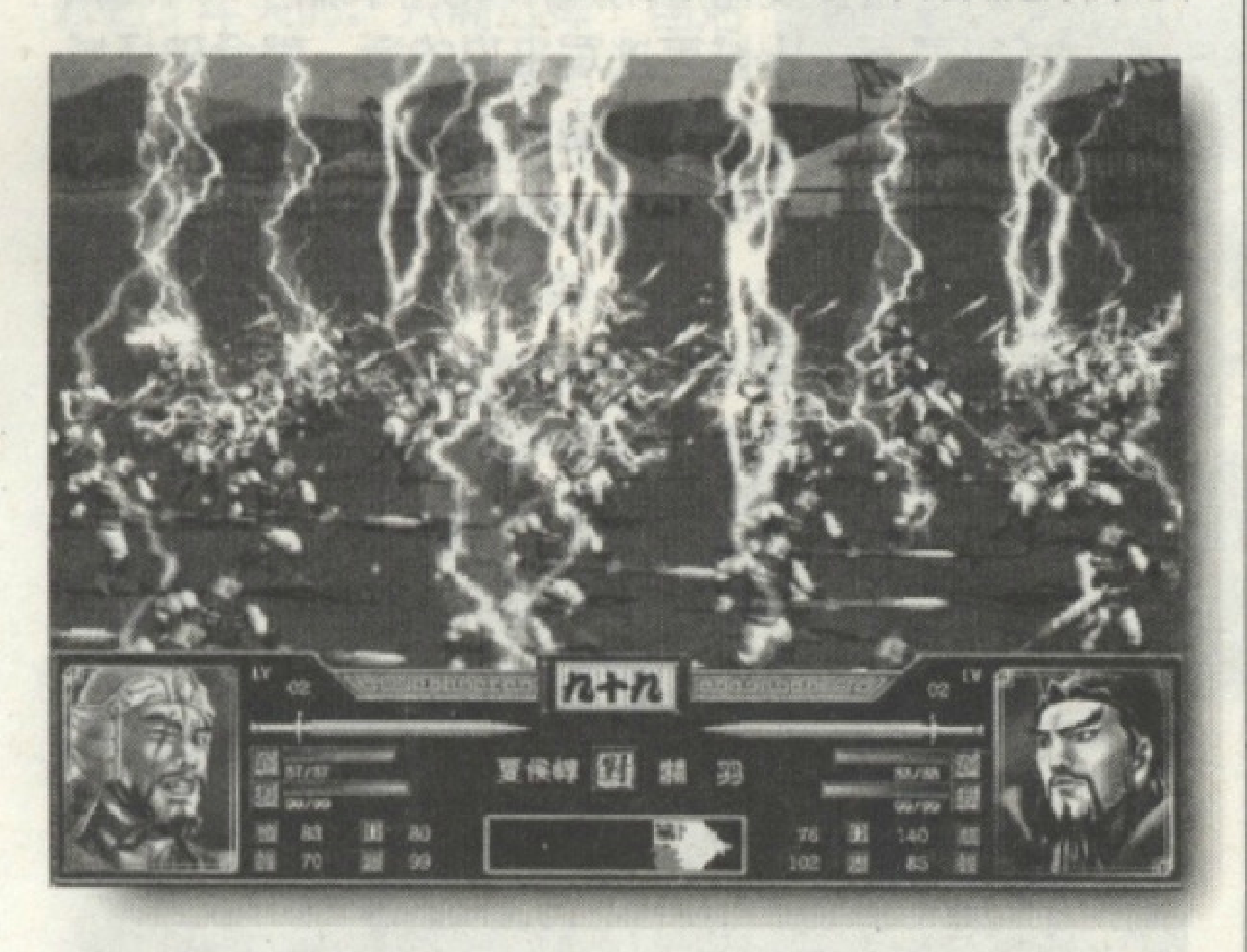
当升级武将出战时，由于敌败将的生命只有一两点，所以我方武将站在阵后无需动手，只等阵前的弓兵不停地放箭，只要有一箭射中，敌将必亡。敌将逃两次以后就不会再逃，全部擒获以后仍不招降，当即释放。如此反复，敌败将越多则武将升级就越快。一般来说每场战役都应专门为两个武将升级，不用多久就会强将满营。当然，在派兵时要提前考虑到留守哪个升级武将，至少要留守两人，一人守城，一人出城升级。如果武将不出城等逃军来攻的话，就会破坏城市的建设度和人口金钱等，使城市供应士兵的能力和容纳武将的能力大幅度下降，所以原则上不要走守株待兔的路子。

五、总体攻略参考



游戏初期，如果我方将领不多，就以擒获敌将为主。这时不着急升级，以招降安抚为主。当拥有两城以上时，一城主营建设，一城主营搜索。上阵将领无需配满士兵，尤其是武力高或者武将技杀伤力大的武将，士兵只作为收拾敌将之用，所以象征性地配上一些即可。不然水涨船高，等我方上阵武将配满士兵时，敌方将领的能力也大大增强了。经过几次战斗后，只要我方武将的体力和技力一恢复，便可利用“废物战术”再行攻击。

二代的AI做得不错，我方在任何时期都会受到敌军的威胁，不象一代那样到了后期就相安无事。所以在一些焦点城市，少放几个武将进行诱敌是很必要的。敌人来犯我军就撤退，然后再合力捕杀。游戏初期要巧用两个武将技，一是旋火灯系列，二是八门金锁。旋火灯系列分为旋火灯、烈火旋灯、神火旋灯，旋火的范围和持续时间逐步增加。如果武将只身冲人敌阵，使用旋火灯，那真是评书里说的“粘着死，碰着亡”，对付全军突击的疯狂敌军最有效，如人无人之境。不过相对要求武将武力较高，不然冲到敌将面前又打不过，才是自取其辱。八门金锁则是非常奇特的计策，二代中该计效力持续的时间比一代还要长。武将只需坐阵后方，派士兵一拥而上，然后不停地用八门金锁，使敌方士兵不能动弹，任我宰割是非常惬意的事。反之，如果敌将武力不高，而我方猛将却无一兵一卒时，可不停地用八门金锁锁住敌军，即变成了与敌将单挑的局面。某些聚气快的武将甚至可以把两个八门金锁计连着用，使得敌方士兵形同虚设。当然，若有会增加技力或者恢复技力的军师跟随效果会



更好。

到了游戏中期，就可以慢慢建设城市和升级武将了。这时主要培养军师人才，以能够增加技力和恢复技力的人才为军师，如果有上文提到的几个重要人物，可提前将他们的级别升满。游戏后期便是以决战姿态出现，但在战争中会有一定的难度，这与其它三国游戏的初期最难，往后越来越好打的格局不太一样。敌军会越来越强，只有巧妙地运用兵种相克和军师技，还有废物利用的战术与之周旋，才能取得最后的胜利。

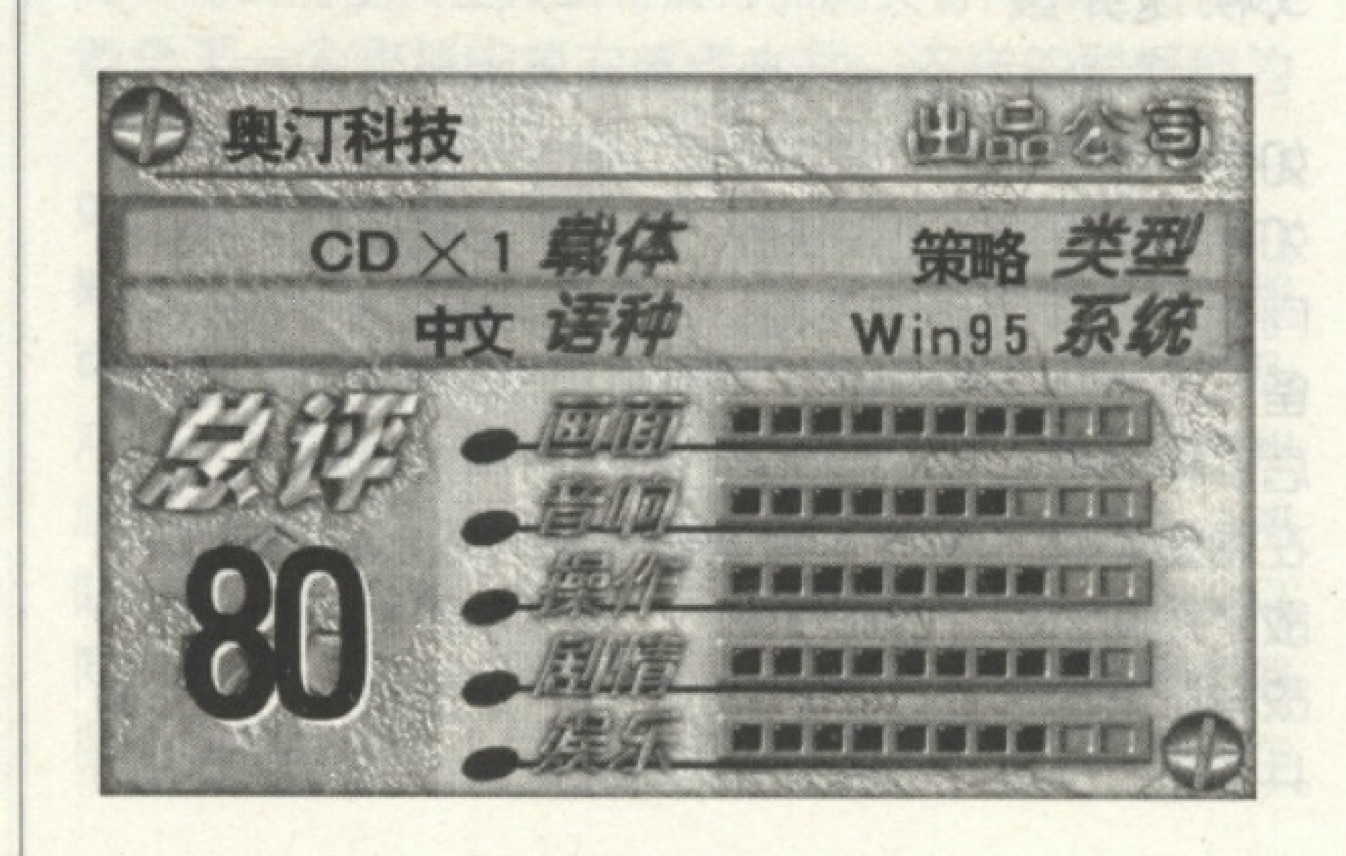
当到了战争的最后时刻，敌军只剩下一两座城池时，可以考虑做如下的试验——将武力最高的十五员战将组成一队，智力最高的组成一队，看谁能花最小的代价消灭敌军。我做的实验结果是智力组比武力组要厉害得多，由此再次验证了二代中对士兵的强调已到了不尽合理的地步，因为智力组的武将技杀伤士兵



量都很大，这样敌消我涨，最后一拥而上，战役可轻松取胜。

总体来说，二代新增加了诸如关隘、三维地图、兵种、士气、军师技等因素，使游戏的可玩性大大增强。唯一遗憾的是忽略了武将的个性，尤其是一些著名的大将军，居然在几十个小兵面前束手无策。而且所有武将依靠道具都可以大幅度地提升能力，使得名将与普通武将的档次不能拉开。所谓千军易求，一将难得，在二代中很难体现出这一点，更见不到一刀斩敌于马下的痛快场面，这实在是二代的美中不足。其它三国游戏也有类似的问题，所有的武将都是吃大锅饭的，我一直强调三国游戏中著名的大将应该有特殊的能力和情节安排，现在看来，除了吕布一招就降以外，并没有什么特别之处。这些能征贯战的将军们，不过是几个数字稍微高一点的符号罢了，实在让三国迷们失望。

人总是追求完美的，《三国群英传 II》实际上是非常不错的产品。各位三国玩家不妨一试，看看能用多少时间过关，我可打了三个通宵呢。







魔法门之英雄无敌III

——埃拉西亚的光复(上)

北京 抱抱

作为英雄无敌系列的第三作，《埃拉西亚的光复》以其精美的画面、绚丽多样的魔法、更为曲折的情节将我们带进一个全新的世界。正因为如此，它也伴我不知度过了多少个噩梦之夜。为了拯大众于水火之中（一种自豪感油然而生），现特将本不外传的独家攻略（按照技能篇、魔法篇、建筑篇、宝物篇、武器篇、任务篇和兵种篇七个部分）公布于众，以慰天下。

技能篇

本作中英雄的技能增加到了28种，但每人只能学到8种。有些技能的学习和英雄的种族也有关系，比如说骑士族无法习得招魂术。技能上的选择对于培养英雄是至关重要的。

空气魔法(Air Magic)：增加空气魔法的威力及降低魔法值的消耗。一级空气魔法降低1点魔法值消耗。2级降低2点魔法值消耗。3级降低3点魔法值消耗。4级降低4点魔法值消耗。5级降低5点魔法值消耗。

箭术(Archery)：增加远程部队及战争武器的攻击力。基础：增加10%。高级：增加20%。专家：增加30%。

防御术(Armorer)：降低敌人对己方部队的伤害。基础：降低10%。高级：降低25%。专家：降低50%。

炮术(Artillery)：可以手动控制巨箭车攻击目标，每回合可攻击两次并增加双倍威力概率。基础：50%出现双倍威力。高级：75%出现双倍威力。专家：每回合均为双倍威力。

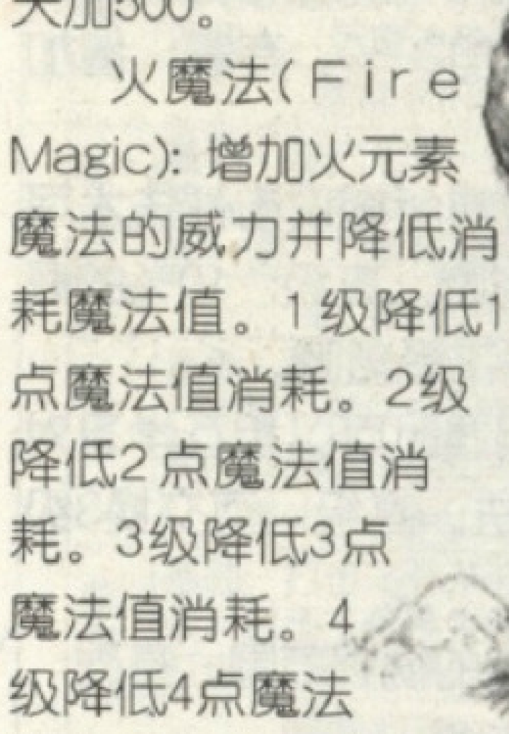
弹道学(Ballistics)：可以手动控制攻击目标，并增加攻击次数、伤害力和精确度。基础：攻击一次，击中城墙概率为60%，最大攻击力概率为50%，除非城墙全破，否则击中箭塔的几率低于60%。高级：攻击两次，其余同上。专家：攻击两次，均为最大威力；击中城墙几率为75%，除非城墙全破，否则击中箭塔几率为75%。

外交术(Diplomacy)：可以增加中立部队加入的概率，并降低所需的花费。基础：25%加人，花费降低20%。高级：50%加人，花费降低40%。专家：100%加人，花费降低60%。

鹰眼术(Eagle Eye)：让英雄可以学会敌方的法术。基础：40%几率学会2级魔法。高级：50%概率学会3级魔法。专家：60%概率学会4级魔法。

泥土魔法(Earth Magic)：增加土元素魔法的威力并降低消耗魔法值。一级土魔法降低1点魔法值消耗。2级降低2点魔法值消耗。3级降低3点魔法值消耗。4级降低4点魔法值消耗。5级降低5点魔法值消耗。

地税术(Estates)：可以增加每日收人。基础：每天加125。高级：每天加250。专家：每天加500。



火魔法(Fire Magic)：增加火元素魔法的威力并降低消耗魔法值。1级降低1点魔法值消耗。2级降低2点魔法值消耗。3级降低3点魔法值消耗。4级降低4点魔法值消耗。5级降低5点魔法值消耗。

医疗术(First Aid)：当英雄使用医疗帐篷时获得额外效果并可以指定医疗目标。基础：最多增加50点生命值。高级：最多增加75点生命值。专家：最多增加100点生命值。

理解术(Intelligence)：增加英雄魔法力的最大值。基础：增加最大魔法值25%。高级：增加最大魔法值50%。专家：最大魔法值翻倍。

领导术(Leadership)：增加所带部队的士气，亡灵巫师和死亡骑士无法习得此项技巧。基础：加1点士

气。高级：加2点士气。专家：加3点士气。

学习术(Learning)：增加英雄战斗中所得经验值。基础：可增加5%。高级：可增加10%。专家：可增加15%。

后勤术(Logistics)：增加英雄陆上移动力。基础：增加10%移动力。高级：增加20%移动力。专家：增加30%移动力。

幸运术(Luck)：增加所带部队的运气及双倍攻击的机会。基础：加1点幸运。高级：加2点幸运。专家：加3点幸运。

神秘学(Mysticism)：增加英雄每日魔法值恢复的点数。基础：每日恢复2点。高级：每日恢复3点。专家：每日恢复4点。

航海术(Navigation)：增加英雄海上移动力。基础：加50%行动力。高级：加100%行动力。专家：加150%行动力。

召魂术(Necromancy)：可将战斗中死亡的部队转为骷髅兵。基础：转化10%。高级：转化20%。专家：转化30%。

进攻学(Offense)：增加我方近战部队的杀伤力。基础：增加10%。高级：增加20%。专家：增加30%。

向导术(Pathfinding)：减少地形对英雄移动力的影响。基础：增加10%。高级：增加20%。专家：增加30%。

抵抗术(Resistance)：使敌方所施攻击性法术可能失效。基础：5%的概率不受影响。高级：10%的概率不受影响。专家：20%的概率不受影响。

学者术(Scholar)：使英雄相遇时可以相互学习对方的法术。基础：可交换2级魔法。高级：可交换3级魔法。专家：可交换4级魔法。

侦察术(Scouting)：增加英雄的视野范围。基础：加1格。高级：加2格。专家：加3格。

巫术(Sorcery)：增加英雄所施攻击性魔法的攻击力。基础：增加5%。高级：增加10%。专家：增加15%。

战术学(Tactics)：使英雄能在开战前重新布置整理自己的部队。等级高于敌方3级则可以在7格范围内排列。战术等级高于敌方2级则可以在5格范围内排列。战术等级高于敌方1级则可以在3格范围内排列。战术等级和敌方相当则只能选择是紧缩还是分散队型。

水魔法(Water Magic)：增加水魔法威力及降低魔法值的消耗。1级降低1点魔法值消耗。2级降低2点魔法值消耗。3级降低3点魔法值消耗。4级降低4点魔法值消耗。5级降低5点魔法值消耗。

智慧术(Wisdom)：使英雄能学习更高级的魔法。基础：可以学习3级魔法。高级：可以学习4级魔法。专家：可以学习5级魔法。

魔法篇

本作中的魔法共分为风、土、火和水四大系。其中风系法术以移动为主，传送、加速等属于这个系；土系主要是防御性法术，石头皮肤、护盾等就是这个系的；火系主要是攻击性法术，火墙、地狱火等都是这个系的；水系的魔法似乎偏向于辅助，祝福、治疗等都归这个系。当然，每个系也都有一些攻击法术。每个系的魔法都可以通过提升相应的技能，以更少的魔法值发挥出更大的威力。(见附表)

建筑篇

在本作中，所有的建筑都可以通过升级以获得更大的功效。由于版面原因，这里我只简要介绍一下特殊的和作用比较大的建筑，希望对大家能有所帮助。

骑士族：

剑之兄弟会(Brotherhood of the Sword)，为守城部队增加2点士气

狮鹫堡(Griffin Bastion)，使狮鹫每周产量增加3个

灯塔(Lighthouse)，增加船的移动力

马厩(Stable)，增加英雄的移动力

男巫族：

战争学院(Academy of Battle Scholars)，为访问的英雄增加1000经验

宝物交易所(Artifact Merchants)，交易宝物与资源

魔法旋涡(Mana Vortex)，使访问的英雄魔力加倍

召唤之门(Portal of Summoning)，每周一门内将随机出现你所占野外招募地的一种兵种供你招募

蘑菇环(Mushroom Rings)，使穴居者每周产量增加7个

驯兽师族：

鲜血之碑(Blood Obelisk)，为守城部队增加2点攻击

战神牢房(Cage of Warlords)，为访问的英雄增



加1点防御

队长营房(Captain Quarters),使狼头怪每周产量增加6个

恐怖雕像(Glyphs of Fear),为守城部队增加2点防御

地狱族:



诞生池(Birthing Pool),使小魔鬼每周产量增加8个

硫磺风暴(Brimstone Stormclouds),为守城部队增加2点法力

兽笼(Cages),使地狱犬每周产量增加3只

城堡之门(Castle Gate),使英雄可通过它到其它建有城堡之门的城(该城无英雄的情况下)

火之序列(Order of Fire),为访问的英雄增加1点法力

亡灵巫师族:

黑暗之幕(Cover of Darkness),当敌人通过黑暗之幕时将被移开

巫术增幅器(Necromancy Amplifier),使你手下的亡灵巫师的召魂术技能增加10%

骷髅转换器(Skeleton Transformer),将放入其中的兵种变 成骷髅兵

地下墓穴(Unearthed Graves),使骷髅兵每周产量增加6个

女巫族:

树妖幼苗(Dendroid Saplings),使树妖每周产量增加2个

神秘池塘(Mystic Pond),每周提供1-4个随机资源

幸运喷泉(Fountain of Fortune),使守城部队幸运增加2

矿工工会(Miner Guild),使矮人每周产量增加4个

国库(Treasury),每周使总金量增加10%

(待续)

一、基本:

名称	等级	消耗	类别
魔箭(magic arrow)	1级	5点	战斗
作用 基础:对敌单体产生英雄魔法力×10+10的伤害。高级:对敌单体产生英雄魔法力×10+20的伤害。专家:对敌单体产生英雄魔法力×10+30的伤害。			
察看术(visions)	2级	4点	探险
作用 基础:查看野外生物的数量和加入的可能性。范围为英雄魔法力×1。高级:同基础,此外还可查看敌人英雄的四项属性和所带部队。范围为魔法力×2。专家:同高级,此外还可查看敌城和驻留军队情况。范围为魔法力×3。			

二、空气系:

名称	等级	消耗	类别
急行术(Haste)	1级	6点	战斗
作用 基础:使己方单一部队速度提高3点。高级:使己方单一部队速度提高5点。专家:使己方所有部队速度提高5点。			
显示宝物(View Air)	1级	2点	探险
作用 基础:显示附近宝物的位置。高级:显示附近宝物、英雄的位置。专家:显示附近宝物、英雄、城堡的位置。			
伪装术(Disguise)	2级	4点	探险
作用 基础:当敌人查看你的英雄时,所显示的部队全部变成当前部队中最强大的生物,数量正常显示。高级:当敌人查看你的英雄时,所显示的部队全部变成当前部队中最强大的生物,数量不显示。专家:当敌人查看你的英雄时,所显示的部队全部变成目前玩家拥有部队中最强大的生物,数量不显示。			
瓦解射线(Disrupting Ray)	2级	10点	战斗
作用 基础:降低敌人部队的防御力3点,可对单一目标多次使用。高级:降低敌人部队的防御力4点,可对单一目标多次使用。专家:降低敌人部队的防御力5点,可对单一目标多次使用。			
幸运术(Fortune)	2级	7点	战斗
作用 基础:增加己方单一部队的幸运1点。高级:增加己方单一部队的幸运2点。专家:增加己方所有部队的幸运2点。			
闪电术(Lightning Bolt)	2级	10点	战斗
作用 基础:闪电攻击敌人,伤害为英雄魔法力×25+10。高级:闪电攻击敌人,伤害为英雄魔法力×25+20。专家:闪电攻击敌人,伤害为英雄魔法力×25+30。			
精确术(Precision)	2级	8点	战斗
作用 基础:使己方单一远程部队进行远程攻击时攻击等级+3。高级:使己方单一远程部队进行远程攻击时攻击等级+6。专家:使己方所有远程部队进行远程攻击时攻击等级+6。			
空气盾牌(Air Shield)	3级	12点	战斗
作用 基础:使己方单一部队受到的远程伤害降低25%。高级:使己方单一部队受到的远程伤害降低50%。专家:使己方所有部队受到的远程伤害降低50%。			
圣光术(Destroy Undead)	3级	15点	战斗
作用 基础:打击不死系生物,伤害为英雄魔法力×10+10。高级:打击不死系生物,伤害为英雄魔法力×10+20。专家:打击不死系生物,伤害为英雄魔法力×10+50。			
御气术(Pro.from Air)	3级	12点	战斗
作用 基础:使己方单一部队受到空气系魔法的伤害降低30%。高级:使己方单一部队受到空气系魔法的伤害降低50%。专家:使己方所有部队受到空气系魔法的伤害降低50%。			
催眠术(Hypnotize)	3级	18点	战斗
作用 基础:使敌方部队暂时受你控制,我方攻击受控制的敌人部队时不会受到反击。被施法敌人部队的HP总和要小于法力×25+10。高级:同上,但敌人部队的HP总和要小于法力×25+20。专家:同上,但敌人部队的HP总和要小于法力×25+50。			
连环闪电(Chain Lightning)	4级	24点	战斗
作用 基础:同时打击4支部队,目标部队受到的伤害为英雄魔法力×40+25,其余部队依次减半。高级:同时打击5支部队,目标部队受到的伤害为英雄魔法力×40+50,其余部队依次减半。专家:同时打击4支部队,目标部队受到的伤害为英雄魔法力×40+100,其余部队依次减半。			

名称	等级	消耗	类别	作用
反击术(Counterstrike)	4级	24点	战斗	基础：使己方单一部队每回合增加1次反击的机会。高级：使己方单一部队每回合增加2次反击的机会。专家：使己方所有部队每回合增加2次反击的机会。
次元门(Dimension Door)	5级	25点	探险	基础：瞬间移动至地图任一看见地点，每天可以使用2次，每次施法时会降低3点移动力。高级：同上，每天可以使用3次，每次施法时会降低3点移动力。专家：同上，每天可以使用3次，每次施法时会降低2点移动力。
飞翔术(Fly)	5级	20点	探险	基础：可以使英雄所率领的军队飞行，不受障碍物的影响，不过必须在回合结束前返回陆地，飞行距离为通常移动力的60%。高级：同上，此外飞行距离为通常移动力的80%。专家：同上，此外飞行距离为通常移动力的100%。
魔镜术(Magic Mirror)	5级	25点	战斗	基础：有20%的机率将敌人的法术随机反射回敌人一支部队身上。高级：有30%的机率将敌人的法术随机反射回敌人一支部队身上。专家：有40%的机率将敌人的法术随机反射回敌人一支部队身上。
召唤空气元素(Summon Air Ele.)	5级	25点	战斗	基础：召唤空气元素参加战斗，一旦召唤则无法召唤其它元素。召唤空气元素的数量为英雄法力×2。高级：同上，但召唤空气元素的数量为法力×3。专家：同上，但召唤空气元素的数量为法力×4。

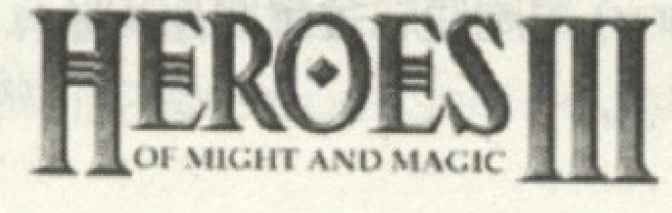
三、土系

名称	等级	消耗	类别	作用
护盾(Shield)	1级	5点	战斗	基础：使己方单一部队受到敌人肉搏的伤害降低15%。高级：使己方单一部队受到敌人肉搏的伤害降低30%。专家：使己方所有部队受到敌人肉搏的伤害降低30%。
减速(Slow)	1级	6点	战斗	基础：使敌人单一部队的速度降低25%。高级：使敌人单一部队的速度降低50%。专家：使敌人所有部队的速度降低50%。
石头皮肤(Stone Skin)	1级	5点	战斗	基础：使己方单一部队的防御增加3点。高级：使己方单一部队的防御增加6点。专家：使己方所有部队的防御增加6点。
显示资源(View Earth)	1级	2点	探险	基础：显示附近资源的位置。高级：显示附近资源和矿产的位置。专家：显示附近资源和矿产的位置及地形。
死亡波浪(Death Ripple)	2级	10点	战斗	基础：战场中全部非不死系怪物受到法力×5+10的伤害。高级：战场中全部非不死系怪物受到法力×5+20的伤害。专家：战场中全部非不死系怪物受到法力×5+30的伤害。
御土术(Pro.from Earth)	2级	5点	战斗	基础：使己方单一部队受到土魔法的伤害降低30%。高级：使己方单一部队受到空气魔法的伤害降低50%。专家：使己方所有部队受到空气魔法的伤害降低50%。
流沙(Quicksand)	2级	8点	战斗	基础：随机在地图上放置4个流沙陷阱，只有施法者和熟悉该地形的生物才可看见，踩中流沙的部队停止行动一回合。一旦踩中一个流沙，其它流沙陷阱都将被显示出来。高级：同上，但随机放置6个。专家：同上，但随机放置8个。
复生术(Animate Dead)	3级	15点	战斗	基础：复活一定数量的不死系部队。复活的生命点数为法力×50+30。高级：同基础，但复活的生命点数为法力×50+60。专家：同高级，但复活的生命点数为法力×50+160。
反魔法(Anti Magic)	3级	15点	战斗	基础：使部队只受4、5级魔法的影响。高级：使部队只受5级魔法的影响。专家：使部队不受任何魔法的影响。
地震(Earthquake)	3级	20点	战斗	基础：随机破坏2处城墙。高级：随机破坏3处城墙。专家：随机破坏4处城墙。

名称	等级	消耗	类别	作用
引力护盾(Force Field)	3级	12点	战斗	基础：由施法者在战场上放置一个2格力墙，阻止敌人通过。高级：由施法者在战场上放置一个3格力墙，阻止敌人通过。专家：由施法者在战场上放置一个3格力墙，阻止敌人通过。
流星雨(Meteor Shower)	4级	16点	战斗	基础：对目标区域及其周围区域单位英雄法力×25+25的伤害。高级：对目标区域及其周围区域单位英雄法力×25+50的伤害。专家：对目标区域及其周围区域单位英雄法力×25+100的伤害。
复活(Resurrection)	4级	20点	战斗	基础：复活一定数量的阵亡部队。复活生命点数为英雄法力×50+40，仅仅在战场上有效。高级：同上，但复活HP为英雄法力×50+80。专家：同上，但复活HP为英雄法力×50+160。
悲痛术(Sorrow)	4级	16点	战斗	基础：使敌人单一部队的士气降低1。高级：使敌人单一部队的士气降低2。专家：使敌人所有部队的士气降低2。
回城术(Town Portal)	4级	16点	探险	基础：使你的英雄回到最近的城堡，消耗3点移动力。高级：使你的英雄回到己方的任何城堡，消耗3点移动力。专家：使你的英雄回到己方的任何城堡，消耗2点移动力。
破裂术(Implosion)	5级	30点	战斗	基础：对敌单体产生英雄法力×75+100的伤害。高级：对敌单体产生英雄法力×75+200的伤害。专家：对敌单体产生英雄法力×75+300的伤害。
召唤土元素(Summon Earth Ele.)	5级	25点	战斗	基础：召唤英雄魔法力×2个土元素人参战，其他元素人不能同时召唤。高级：召唤英雄魔法力×3个土元素人参战，其他元素人不能同时召唤。专家：召唤英雄魔法力×4个土元素人参战，其他元素人不能同时召唤。

四、火系

名称	等级	消耗	类别	作用
嗜血术(Bloodlust)	1级	5点	战斗	基础：被施法部队肉搏攻击力加3。高级：被施法部队肉搏攻击力加6。专家：所有己方部队肉搏攻击力加6。
诅咒术(Curse)	1级	6点	战斗	基础：被诅咒敌方部队伤害力降至最低。高级：被诅咒敌方部队伤害力降至最低的80%。专家：所有敌方部队伤害力降至最低的80%。
御火术(Pro.from Fire)	2级	5点	战斗	基础：被施法部队受火魔法伤害力降低30%。高级：被施法部队受火魔法伤害力降低50%。专家：所有己方部队火魔法伤害力降低50%。
失明术(Blind)	2级	10点	战斗	基础：被施法部队除非受攻击，否则不能行动。受攻击时反击伤害力只有平时的50%。高级：被施法部队除非受攻击，否则不能行动。受攻击时反击伤害力只有平时的25%。专家：被施法部队除非受攻击，否则不能行动。受攻击时不会反击。
火墙(Fire Wall)	2级	8点	战斗	基础：目标区域出现2格宽的火墙，穿越火墙的部队受到英雄魔法力×10+10的伤害。高级：目标区域出现3格宽的火墙，穿越火墙的部队受到英雄魔法力×10+20的伤害。专家：目标区域出现3格宽的火墙，穿越火墙的部队受到英雄魔法力×10+50的伤害。
火球术(Fire Ball)	3级	15点	战斗	基础：目标及其邻近部队受到英雄魔法力×10+15的伤害。高级：目标及其邻近部队受到英雄魔法力×10+30的伤害。专家：目标及其邻近部队受到英雄魔法力×10+60的伤害。



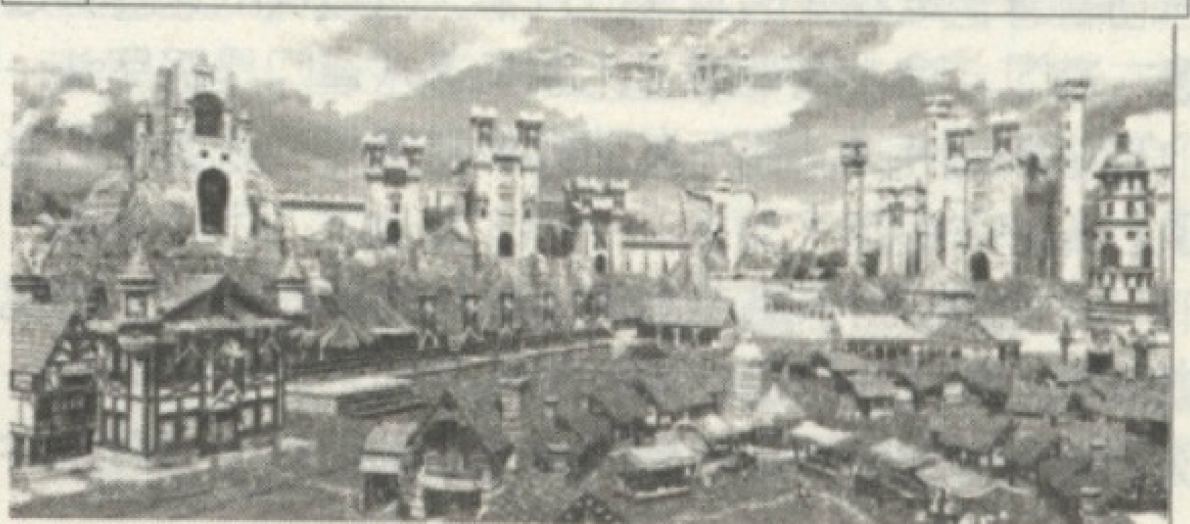




名称	等级	消耗	类别
布雷术(Land Mine)	3级	18点	战斗
作用：基础：随机在地图上摆放4个地雷，触发部队受到魔法力×10+25的伤害，熟悉该地形的兵种可以看到地雷并安全穿过，其余则看不见。高级：随机摆放6个雷，伤害力上升到魔法×10+50，熟悉该地形的兵种可以看到地雷并安全穿过，其余则看不见。专家：随机摆放8个雷，伤害力上升到魔法×10+100，熟悉该地形的兵种可以看到地雷并安全穿过，其余则看不见。			
灾祸术(Misfortune)	3级	12点	战斗
作用：基础：被施法敌方部队幸运降1。高级：被施法敌方部队幸运降2。专家：所有敌方部队幸运降2。			
末日法术(Armageddon)	4级	24点	战斗
作用：基础：所有部队受到英雄魔法力×50+30的伤害。高级：所有部队受到英雄魔法力×50+60的伤害。专家：所有部队受到英雄魔法力×50+120的伤害。			
发狂术(Berserk)	4级	20点	战斗
作用：基础：被施法部队攻击最近目标，1格内单位受影响。高级：被施法部队攻击最近目标，7格内单位受影响。专家：被施法部队攻击最近目标，13格内单位受影响。			
火盾(Fire Shield)	4级	16点	战斗
作用：基础：将敌方肉搏伤害力的20%反弹到攻击者身上。高级：将敌方肉搏伤害力的25%反弹到攻击者身上。专家：将敌方肉搏伤害力的30%反弹到攻击者身上。			
狂暴术(Frenzy)	4级	16点	战斗
作用：基础：施法部队攻击增加其防御力的100%，防御同时降为0。高级：施法部队攻击增加其防御力的150%。专家：施法部队攻击增加其防御力的200%。			
地狱火(Inferno)	4级	16点	战斗
作用：基础：目标及其邻近区域2格内部队受到英雄魔法力×10+20的伤害。高级：目标及其邻近区域2格内部队受到英雄魔法力×10+40的伤害。专家：目标及其邻近区域2格内部队受到英雄魔法力×10+80的伤害。			
屠龙术(Slayer)	4级	16点	战斗
作用：基础：施法部队攻击巨兽、龙和九头蛇时攻击力加8。高级：同上，同时对魔鬼和天使有效。专家：同上，同时对泰坦有效。			
牺牲术(Sacrifice)	5级	25点	战斗
作用：基础：牺牲一只己方部队，将（英雄魔法力+阵亡部队基础HP+3）?牺牲部队的数量,将HP转化为已方阵亡部队的HP,并将其复活。高级：牺牲一只己方部队，但会将（英雄魔法力+阵亡部队基础HP+6）?牺牲部队的数量,将HP转化为已阵亡部队的HP,并将其复活。专家：牺牲一只己方部队，但会将（英雄魔法力+阵亡部队基础HP+10）?牺牲部队的数量,将HP转化为已阵亡部队的HP,并将其复活。			
召唤火元素(Summon Fire Ele.)	5级	25点	战斗
作用：基础：召唤英雄魔法力×2个火元素人参战，其他元素人不能同时召唤。高级：召唤英雄魔法力×3个火元素人参战，其他元素人不能同时召唤。专家：召唤英雄魔法力×4个火元素人参战，其他元素人不能同时召唤。			

五、水系:

名称	等级	消耗	类别
祝福术(Bless)	1级	5点	战斗
作用：基础：使己方单一部队的伤害力为最大值。高级：使己方单一部队的伤害力为最大值+1。专家：使己方所有部队的伤害力为最大值+1。			
治疗术(Cure)	1级	6点	战斗
作用：基础：消除负面魔法的影响，并有恢复少许HP的功能。恢复生命点数为英雄魔法力×5+10。高级：同上，但恢复生命点数为英雄魔法力×5+20。专家：同上，但恢复生命点数为英雄魔法力×5+30。			
驱散术(Dispel)	1级	5点	战斗
作用：基础：消除己方部队所附魔法的影响。高级：消除己方或敌方部队所附魔法的影响。专家：消除所有部队所附魔法的影响。			
御水术(Pro.from Warter)	1级	5点	战斗
作用：基础：使己方单一部队受到水系魔法的伤害降低30%。高级：使己方单一部队受到水系魔法的伤害降低50%。专家：使己方所有部队受到水系魔法的伤害降低50%。			
召船术(Summon Boat)	1级	6点	探险
作用：基础：有50%的机率召唤船只。高级：有75%的机率召唤船只。专家：有100%的机率召唤船只。			
冰冻箭(Ice Bolt)	2级	8点	战斗
作用：基础：伤害为法力×20+10。高级：伤害为法力×20+20。专家：伤害为法力×20+50。			
除障术(Remove Obstacle)	2级	7点	战斗
作用：基础：可以除去战场上的障碍物，如树、石头等。高级：可以除去火墙。专家：可以除去战场上的任何物体。			
毁船术(Scuttle Boat)	2级	8点	探险
作用：基础：有50%的机率毁坏一条未被占领的船只。高级：有75%的机率毁坏一条未被占领的船只。专家：有100%的机率毁坏一条未被占领的船只。			
虚弱术(Weakness)	2级	8点	战斗
作用：基础：使敌人单一部队的攻击力降低3点。高级：使敌人单一部队的攻击力降低6点。专家：使敌人所有部队的攻击力降低6点。			
健忘术(Forgetfulness)	3级	12点	战斗
作用：基础：使敌人单一远程部队的一半无法进行远程攻击。高级：使敌人单一远程部队无法进行远程攻击。专家：使敌人所有远程部队无法进行远程攻击。			
冰冻环(Frost Ring)	3级	12点	战斗
作用：基础：在指定位置制造一个冰环，周围部队会遭受打击，但冰环中心内的部队不会有伤害。伤害为法力×10+15。高级：同上，但伤害为法力×10+30。专家：同上，但伤害为法力×10+60。			
高昂术(Mirth)	3级	12点	战斗
作用：基础：使己方单一部队的士气提高1点。高级：使己方单一部队的士气提高2点。专家：使己方所有部队的士气提高2点。			
传送术(Teleport)	3级	15点	战斗
作用：基础：可将一部队传送至战场的任一地点，但不能穿过城墙和护城河。高级：可将一部队传送至战场的任一地点，但不能穿过城墙。专家：可将一部队传送至战场的任一地点。			
克隆术(Clone)	4级	24点	战斗
作用：基础：可以在战场上复制生物进行战斗，但复制生物一旦被攻击就会消失。可以复制1至5级的生物。高级：同上，但可以复制1至6级的生物。专家：同上，但可以复制1至7级的生物。			
祈祷术(Prayer)	4级	16点	战斗
作用：基础：增加己方单一部队的攻击力、防御力和速度各2点。高级：增加己方单一部队的攻击力、防御力和速度各4点。专家：增加己方所有部队的攻击力、防御力和速度各4点。			
水上行走(Water Walk)	4级	12点	探险
作用：基础：可以使英雄所率领的军队在水上行走，不过必须在回合结束前返回陆地，行走距离为通常移动的60%。高级：同上，但行走距离为通常移动的80%。专家：同上，但行走距离为通常移动的100%。			
召唤水元素(Summon Water Ele.)	5级	25点	战斗
作用：基础：召唤水元素参加战斗，一旦召唤则无法召唤其它元素。召唤水元素的数量为法力×2。高级：同上，但召唤水元素的数量为法力×3。专家：同上，但召唤水元素的数量为法力×4。			



FUTURE COP.





未来战警（下）

北京 枫茗轩工作室

任务三：拉·布里亚柏油井

我来到一个门口，里面有很多手持武器的敌人，还是老办法，在门口左右平移便能毫发无损地将所有敌人都消灭（不过穿蓝衣服的人最好不要伤害他们，否则下月奖金也要告吹）。继续向里走，来到一道门前，隔着墙用特殊武器把里面的车辆及炮台炸掉，然后进去炸掉那两扇小门。走进门，里面有个白色尖锥，把它打开后，发现右边的一个井盖打开了。我从那个地方跳下去，在这里有个装甲补充器。继续前行

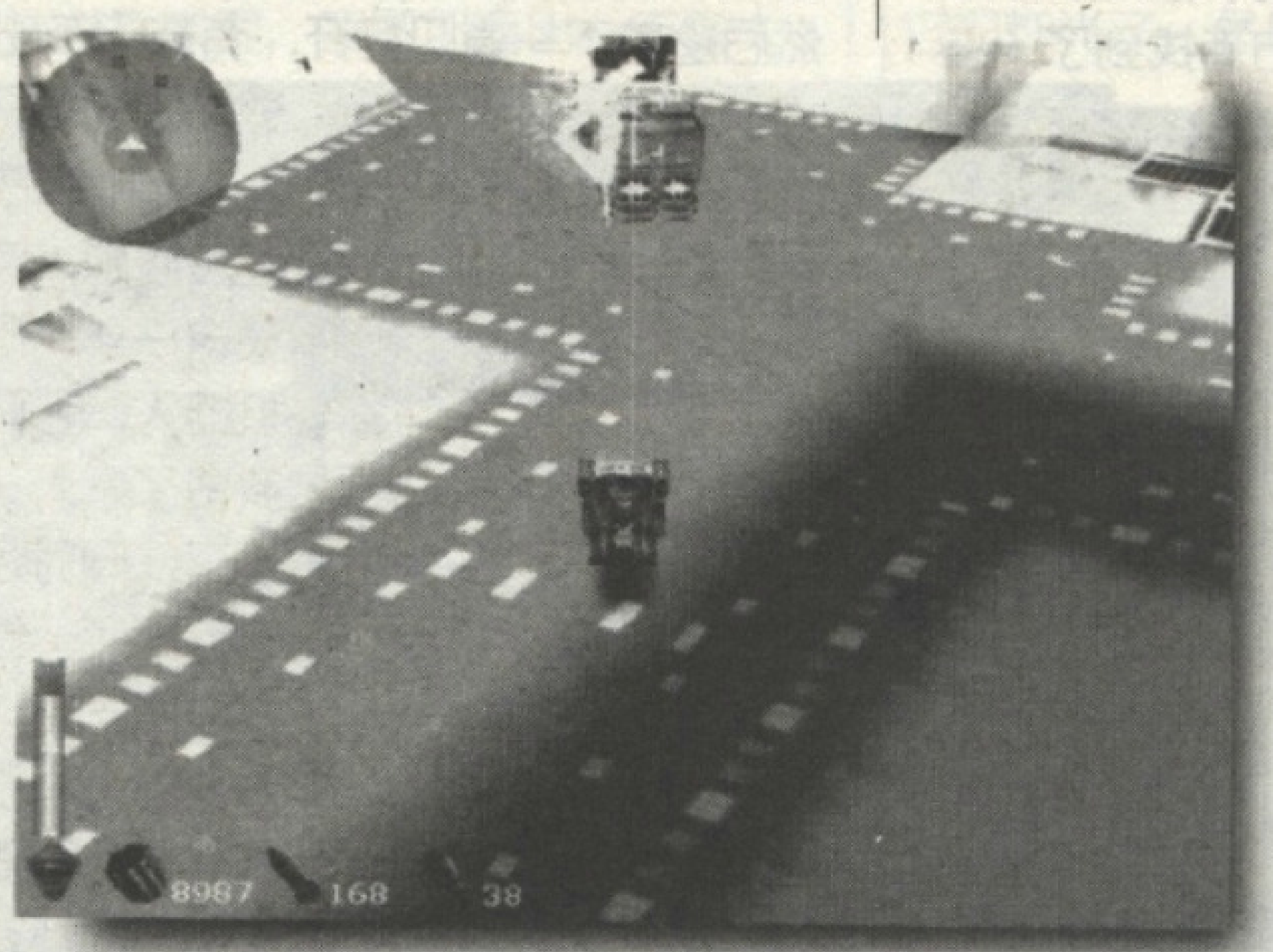


跳下隧道，这里除了有很多敌人和飞行器外，还有好几条机器大肉虫（恶心死了，那个变态婆娘还有这种喜好），一番苦战将隧道中的敌人消灭干净。但发现这里竟然是死路一条，上面有个大转盘根本不会动，虽然路尽头的上方似乎还有一条路，但是怎么都爬不上去，这怎么办呢？对了，刚才经过的那几道门肯定有问题。于是我变形为飞行汽车，以最快的速度穿过这六道门，哈，这下好了，原来这六道门是路尽头一个发动机的开关，现在发动机被打开了，我借助它跳了上去。

从一条羊肠小路一直走（千万别从左右的小门跳出去），爬过一座桥，来到另一个地方，这里没有一个人，不过我发现前方装甲补充器处有一个打开的井盖，于是毫不含糊地跳了下去。从一条非常窄的通道走到头，上去后先补充了一些重型武器，然后从桥上过去，来到一个白色尖锥处，把它打开，哇，原来它就是大转盘的开关呀。我顺便补充了些特殊武器，便按原路返回。回去的路可就不太好走了，因为大转盘牵引着路上的撞针，启动转盘的同时也启动了撞针，挨一下可是要减不少装甲的。好不容易走了出来，已经被撞得头昏眼花了，补满装甲，从一个小门跳回隧道，向大转盘走去。突然窜出来两个从未见过的飞行器，我二话没说将它们轰了下来。从大转盘处来到了一个新地方，这里有很多“欢迎”我的人，礼尚往来，不回敬些子弹岂不辱没了L.A.P.D.的名声。一阵导弹、乱枪过后，“欢迎”的队伍登时无影无踪。继续前行来到一个白色尖锥处打开它，并补充了一些重型武器。这时我看到旁边有一个非常美丽的东东，还发出极美丽的光芒，于是情不自禁地向它走去，不料一脚踩上了一块红砖，这下惨了，顿时被减去了不少装甲，原来要想在这种地方歇脚只能变形为飞行汽车。好，我变变变！下去瞅了瞅，在下面补充了一些加强型重型武器。又回到那个东东旁左右看了看，也没什么变化，看来又要打开一些开关才行。我来到一座广场上，先把所有敌人清光，然后将周围的几个装置炸掉现出白色尖锥，将这些被隐藏的开关全部打开后，又在一个角落里补充了些加强型子弹。接着向里走，从一条小道上到了房顶，途中再补充些装甲。在房顶左拐右拐，将上面的开关打开。再回到那个东东处，此时它的光芒已经消失，我毫不手软一炮将它轰掉，然后走进去打开一个白色尖锥，这时一个升降机降了下来，OK，我可以通过它继续前进了。

从上面的通道来到另一个地方，这里象个大焚烧炉，烟雾弥漫，差点没把我呛死。在门口我补充好所有装甲和武器，便大喝一声冲了进去，干掉所有敌人后，爬上一个台子。接着，自己就开始演练起“柏油井丽影”（我最喜欢的游戏之一）。我左转右转，右

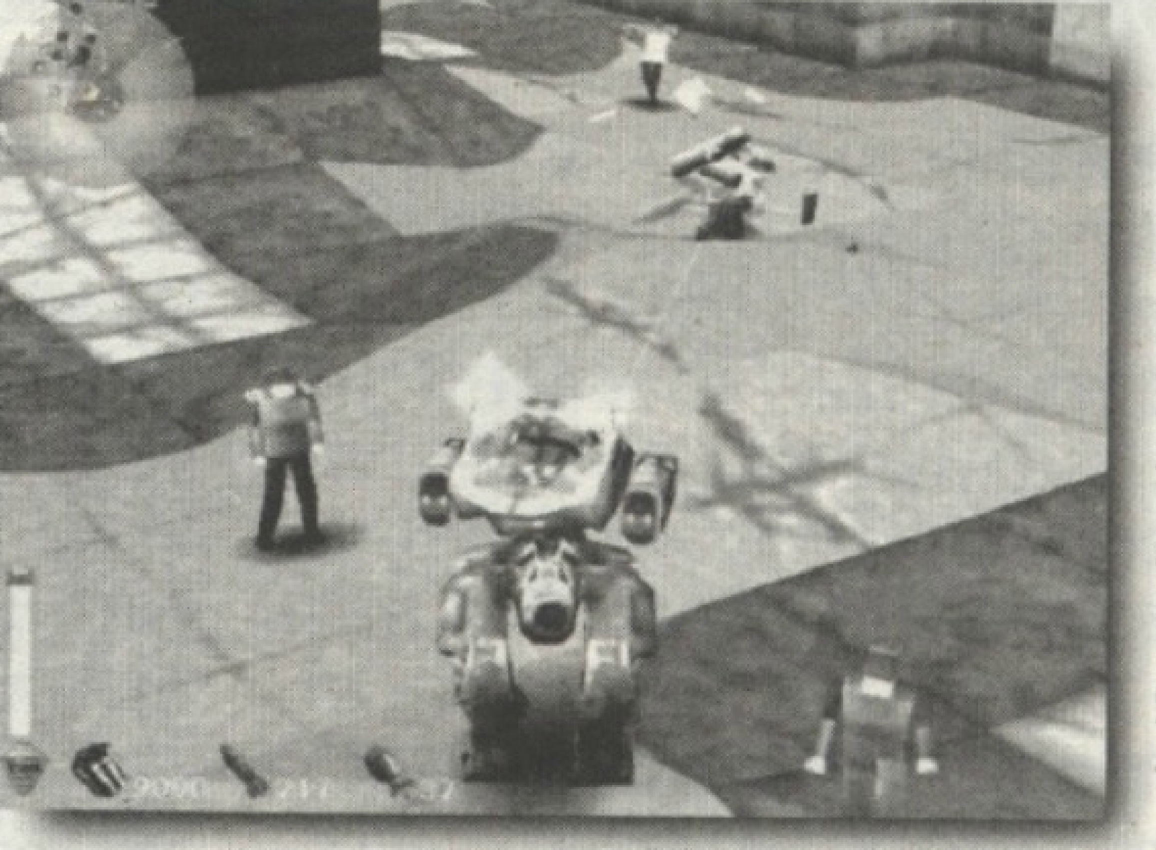
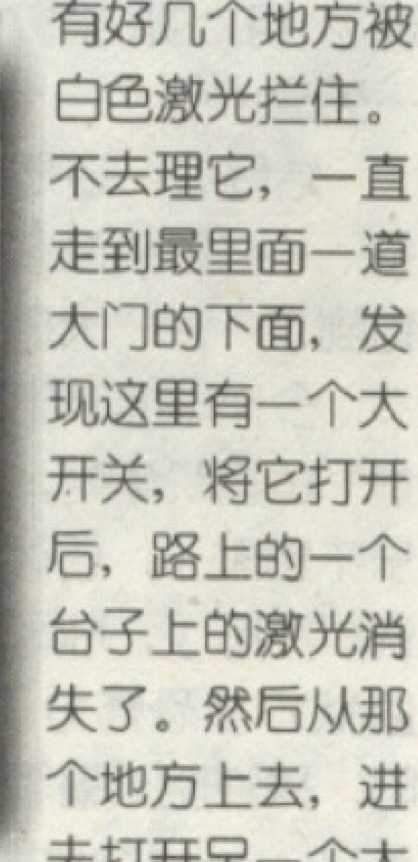
腾左挪，费尽千辛万苦，终于小心翼翼地通过高台上复杂的小道，来到另一个地方。这里象是个大迷宫，又经过一番瞎绕，好不容易终于来到一条长廊，在这里可以补充所有装备（不过要注意的是，长廊中间有一条裂缝，必须变形为汽车兵开足马力才能勉强过去）。从走廊中下来，我终于看见那个章鱼一般的东东，正准备吃市长的女儿呢。这还了得，我窜上去就和它拼命，不过打了一会儿，才发现我应该打她身后台子上的那个女人。于是掉转枪口，向那个疯狂的女人狠命开火。这简直就是一位“Iron Maiden”（铁娘子），极为禁打，费了半天时间才送她上路。而后我迅速将市长的女儿从怪物口中救出。哇，仔细一看原来她这么美，“小姐，可以一起共进晚餐吗？”“当然了，我的英雄”……（后话：后来听别的警员说，不知为何，那天晚上警长一直坐在办公室内没有回家。噢，我把向那老家伙复命的事给忘了……）



今天早上一来到警署，我就直奔警长办公室。老远就看到一双红红的眼睛恶狠狠地盯着我，等我进去后，只听得警长沙哑的声音说道：“希望你下次执行任务时要公私分明哟。今天的任务是去谈判，但极富挑战性，你好自为之吧！VENICE BEACH（威尼斯海滩）现正被城中最强大的犯罪辛迪加之一De Tuna（德·特纳）家族统治着。这个类似黑手党的组织经营着诸如非法聚赌、敲诈勒索、洗黑钱等勾当。不过很奇怪的是，大卫克·德·特纳，这个地下犯罪组织中最有名的成员竟然要与我们组织一次和平会议以解决分歧。不管怎样，这其中有点可疑，会不会是一个陷阱？我也不知道，你去了之后就明白了。”好可怜的警长哟，敢怒不敢言的，虽然生我的气但仍没有骂我，我都觉得有些对不起他了……

任务四：威尼斯海滩

威尼斯海滩果然是个好地方，不过我只能变形为飞行汽车在水上滑翔。一上来就有很多开着摩托艇的人来“欢迎”我。我毫不客气地“反欢迎”了一下，他们便都消失了。我依次打开三个有栅栏围住的发红光的水晶（注意要从左到右依次打开才行），一道水闸打开了。我从中进入，向左拐，这时有一只水陆两用艇来挡路，我用一颗特殊武器将其轰掉后，顺着水道向前走一直上岸，然后变形为步行者机器人。接着向左顺墙根走到头（在这里跳下水中并一直向前走会找到一个意外的重型武器升级器，不过有没有它无所谓），从这里再右拐两次来到房顶上打开两个开关（由于另一个在旁边的房子上，所以必须变形为飞行汽车冲过去才能将其打开），而后下来打开第三个开关。这时对面的一扇水闸打开了，毫无疑问，出路必在这里。我从中进去，消灭所有敌人后，发现前面的桥上竟然被白色的激光拦住了。还是老样子，右拐两次来到房顶，不过这次要走到一个顶棚中，打开一个大开关。关掉激光后，从桥上走过去，先向左走获得一些加强型重型武器，然后再向右边继续走。路上又发现有好几个地方被白色激光拦住。不去理它，一直走到最里面一道大门的下面，发现这里有一个大开关，将它打开后，路上的一个台子上的激光消失了。然后从那个地方上去，进去打开另一个大开关，又关掉一道激光，这样我就能够从这条路一直走到一个装甲补充器处补充装甲，然后来到刚才看到的那扇大门处，将门打坏，便来到了海滩上。

在海上，看到一架敌机正向一艘游船开火，这怎么能行，我勃然大怒，几炮将它干掉。接着向右走，来到一个小台子处，从这里连蹦带跳地上了岸。登上一个高台，一直走（中间有一个重型武器补充器），走到头后从左面跳下台子，消灭了那里的敌人，并在第一个路口向右拐，顺着墙来到另一水闸前，打开开关，进入水闸。上来后，面前的桥上又是白色的激光拦路。我发现房顶上有两个开关，于是右拐两次上

房，打开大开关关闭白色激光。再来到另一屋顶打开小开关，看到对面的吊桥放了下来。这下好了，我从刚才有白色激光的那座桥上通过。在这个岛上，并没发现什么异常的东东，只在岛下方向右走找到了一些加强型特殊武器，然后从吊桥上来到下一座小岛。在这座小岛上有一部升降机，从这里上了一座桥，旋即来到另一座岛上，先补充了一些加强型重型武器，接着上房顶打开大开关，放下吊桥。继续过吊桥向下一座小岛前进。这座小岛上的好东东真多，我先来到左边补充了一些装甲，而后向右走到一个大开关前关掉了对岸所有的白色激光。然后来到那座岛上，从一个门中进入，向着敌人头目的所在冲去，途中补充了一些装甲。来到最后的那座岛上，在远处看到一个人正在遭受激光的折磨，不行，我得快点去救他。从一条小道走到大开关处把激光关掉，然后走到那个台子上补充些武器，这时敌人的头目驾着潜艇出现了。我也将坐骑变形为飞行汽车，跳入水中与他决一死战……

结局嘛，还是看看媒体的报道吧……某报纸的头条——洛杉矶战警昨日喜获丰收，他们在威尼斯海滩钓到了一条“大鱼”。

今天早上来到警署后，我还一直沉浸在昨天“钓鱼”的喜悦中呢，可是当我看到警长那副嘴脸后，就乐不出来了，估计又出事了。老家伙神色紧张地对我说：不好了，HELL'S GATE PRISON（地狱之门监狱）被恐怖分子占领了。好嘛，连监狱都能被攻陷，兴许明天警署也要换门脸了。世界上最狠毒的杀手之一——Veyhar Telkai（韦赫·特尔凯），在几小时前刚被送到地狱之门监狱，在这里他将为他的罪行被监禁终生。然而他的手下竟然混进了监狱，并控制住一切。如果特尔凯越狱成功，就会有更多无辜的百姓为此遭殃。所以我们临时开了一个小会商量了一下，领导们的意思是……看来我又有事做了。没等他说完，我就跳上X-1阿尔法，直奔监狱而去……

任务五：地狱之门监狱

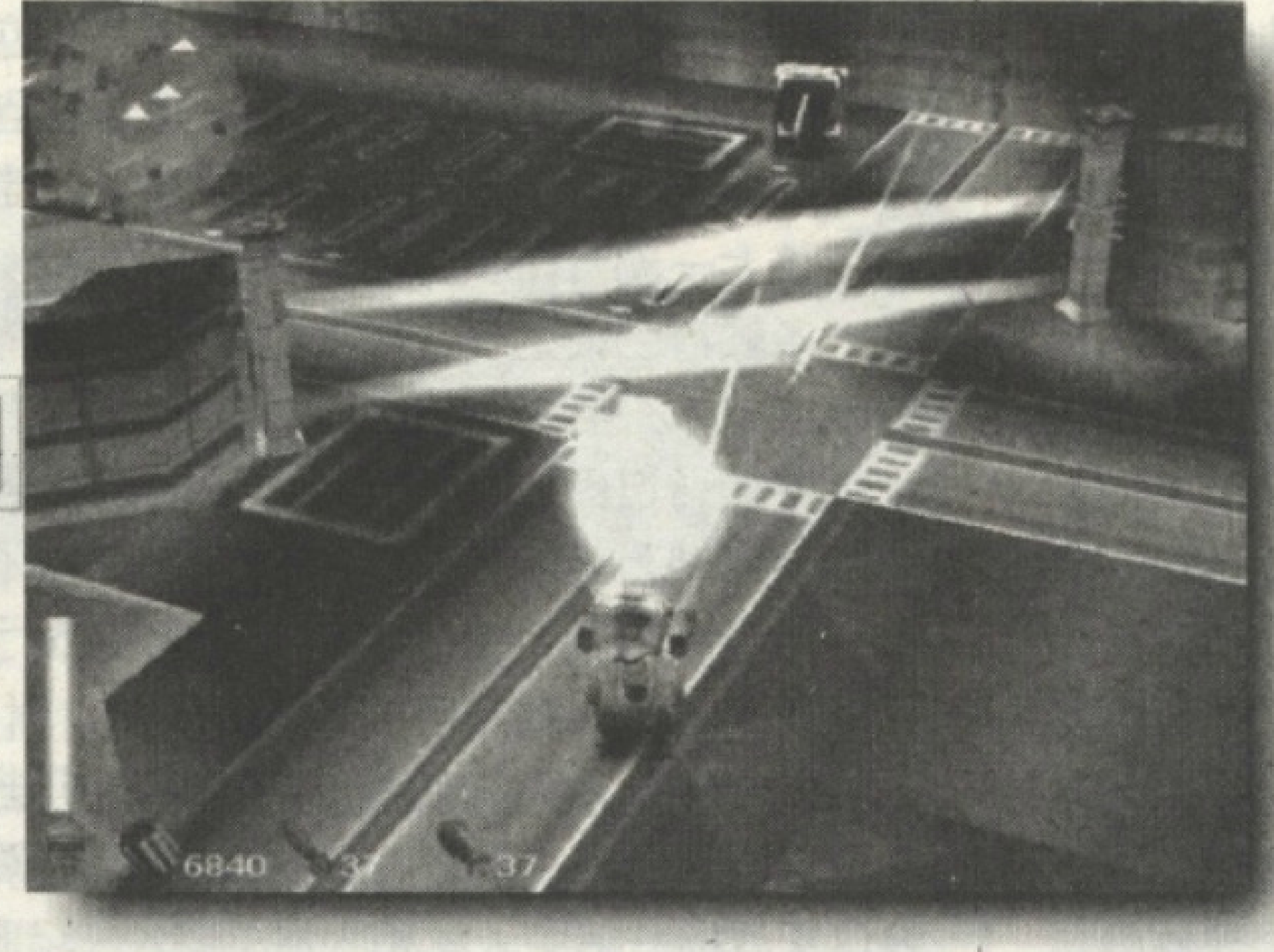
刚一到监狱就有六个炮塔给我“接风”，我可担当不起，连忙闪开，躲过一轮攻击后再迂回过去将它们炸掉。正当我四处找路时，从左侧一个大门中开出一辆装甲车来，我立即轰掉它，然后趁门未关之际冲了进去。哇，不好，我竟然中了敌人的埋伏，不过我也不是好惹的，一阵乱枪之后总算将敌人消灭干净，然后趁着下一道门打开，有装甲车出来的机会又冲了进去。顺着一条小道前行，路上杀掉很多敌人。在一堆挡路的废墟前，突然冲出几个跟我长得一样，但比我要小一号的机器人，它们非常灵活，害得我费了好大一番力气才将它们消灭，同时还把拦在路前的废物炸掉了。继续前行，在岔路口先向右拐，走到台子上后，依次将左中右三个开关打开，将前往补弹器处的升降机放下来，同时还有一辆车驶出，为我将岔路口左边的那个门打开。等我下来将所有的东东都补充好后，就可以从那个门进入了。

在这个空场上，我们的残余部队正和敌人交火呢，我先帮他们把敌人都消灭掉，然后乘一部升降机来到上面。顺着唯一的小路来到下一部升降机处，途中又和很多的敌人打过招呼，还有些补给可拿。上来后又有一大堆敌人和好几架飞机，叫他们消失后去右边的补充器恢复一下体力，然后继续顺着左边的小路前行。这条路可真不好走，左拐右拐的我都快吐了，经过一番叫人头晕的行程，又来到一处敌我交战的地区，当然不能眼睁睁看着不管。灭敌后补充了一些加强型特殊武器，然后从台阶蹦上去，继续沿着唯一的路向前走。路上的喷火井和风车显得很不友好，我小心地避开它们，最后终于来到一个高台上，可能是因为台子太高了，我总觉得有点头晕。这时，敌人的领头大哥冒了出来，我马上打起精神和它周旋。由于敌人是两架飞机，而这个台子上的空间又很有限，所以这份活儿我真是干得很辛苦，不过还是把它干完了，但很不幸我添了个新毛病——恐高症。

本以为帮监狱摆平了那个小Case之后可以休息几天，不想又出事了。警长说这回出事的是STUDIO CITY（电影城）。哇，这帮坏蛋，明知我喜欢看电影，还胆敢太岁头上动土，气得我直跺脚。警长说：你先别生气，不是你想象的那样，听我慢慢说——位于地下的电影城是Lhoric Hollywood（劳瑞克·好莱坞）的老巢，他是一个非常聪明但很疯狂的科学家，致力于一系列的变异试验。从前他为政府研制武器，但由于他的观点太极端而被停职，于是他隐藏到地下继



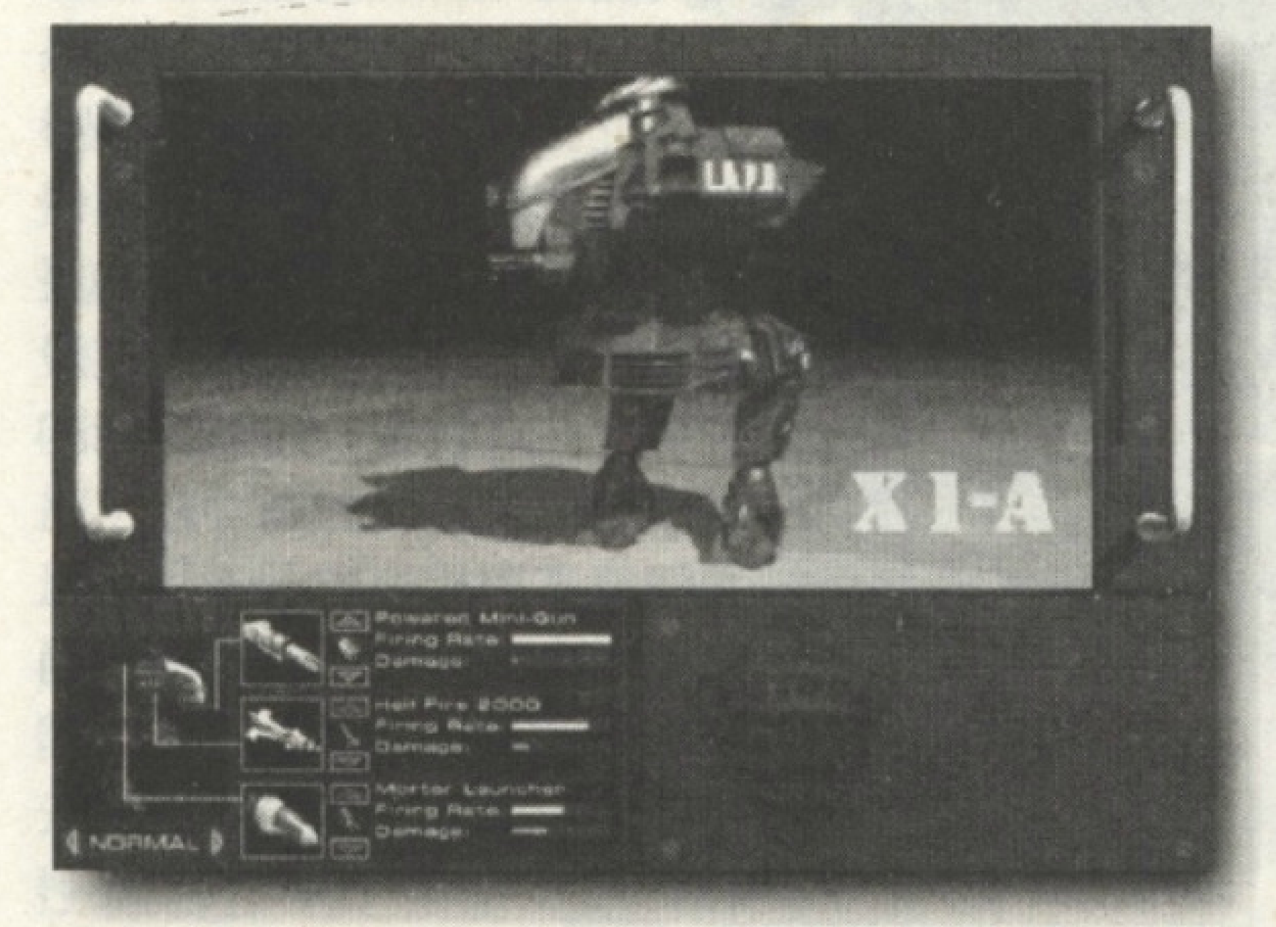
续他的试验，并发誓要报复地面上的世界。他运用先进的化学、原子核物理学、遗传学的知识研制出一种毒素，能消灭洛杉矶的所有生命。劳瑞克还利用遍及地下的核反应废弃堆进行试验，妄图创造出一支强大的变异军队……OK，不用再罗嗦了，待我将其消灭！



任务六：

电影城

我顺着电梯来到这个地下城市，这里好像是地下铁路的一段，铁轨上有高压电，我可不能下去，旁边还有绿色的激光，这我也不能碰。我集中精力先将周围的敌人消灭，并将在雷达上显示为绿点的大房子都炸掉，以启动一个升降机。然后赶紧到装甲补充器那里去补一下，再顺着旁边的升降机来到上面。向前跳下后，发现这里有很多大蜘蛛跑过来想亲……啃我，结果自然是飞蛾投火。再向右走到头后补充了一下装甲，而后打开一部升降机从这里上去。顺着这座空中钢桥一直走，绕过绿色激光后，发现没



有路了，只好再顺着升降机下来（直接跳下来会减一半装甲）。在地面上一直向前走，打开路尽头的开关，将身后的那部升降机放下来，再从这里上去，并跳到一个高台上。先将招呼我的炮塔招呼掉，然后在这里补充些重型武器，再乘另一部升降机上去。走到头后打开一个开关，关掉挡住门的激光。现在我可以下来补充些装甲，然后从门里进去了。进门后，看到右边有一大堆变异人在开小会呢。我不做声，偷偷地摸到左边先补充些加强型特殊武器，然后趁他们没注意，悄悄往人堆里扔了一颗，还挺管用，一下子就把它们炸光了。然后顺着一堆大大的蘑菇来到下一个门（小心了，可不能掉下去呀，那里是核废料，很容易死的）。进了门先不忙着补给，先逗一逗那个大变异怪（只有干掉它，那些拦住门的激光才会消失），然后再补充装甲继续前行。在这条羊肠小路上，有很多能量球，每进一个，我都会被传送到一个有开关的地方，打开开关后，路上的移动门也随之打开，这样我就能够继续向前走。在路上还有很多开关，将它们都打开，它们控制着一个很大的能量球，最后我走进这个大能量球被传送到一个新的地方。

每次来到新的地区都会有不少"热情"的家伙在那里侯着，这次也不例外。我第一步先把炮塔打掉，再补充些特殊武器，然后顺着移动的浮桥跳到一个"岛"上（跳的时候要小心那个铁摆，被它打下去的话可就糗大了）。在这个岛上我看到一个非常大的球，但不能碰它。当我通过四座浮桥打开四个开关后，那个大球开启了，原来里面是一个更大的能量球，好吧，进去瞧瞧。一阵白光过去，哇，周围怎么一下子多了这么多人，不管啦，先杀光再说。完事后左绕右绕，来到一个走廊内，打开三个开关，然后再绕出来打开另一个开关。现在好了，挡路的绿色激光都消失了，我可以进去见那个变态的家伙了。不过在此之前还要先干掉一个大变异人，然后再与那个泡在绿色核废料海洋中的头目开战。交起手来我才发现，那个大家伙果然不是个"菜鸟"，除掉它还真叫我费了点劲……

今天早上我一边回忆昨天与敌人老大搏斗的场景，一边得意地看着电视、用着早餐。突然一则新闻引起了我的注意，"LAX SPACEPORT（来克斯宇航中心）今晨被Magelito Amoremenos（马格利特·阿莫瑞梅努斯）教授占领。此人是一个科学组织的领导人和经济支持者。这个科学组织一直致力于把人变成怪物的变异试验。在洛杉矶其它地区残余敌人的帮助下，阿莫瑞梅努斯已夺取了来克斯宇航中心的控制权，并企图垄断所有进入洛杉矶的日用品。他试图用这种控制迫使首府允许他进行疯狂的科学追求"。又是一个疯子，今天又有的忙了，我喝完最后一口咖啡，再一次跳上我心爱的X-1阿尔法……

任务七：来克斯宇航中心

来到宇航中心，这里基本上已被敌人封锁起来，几乎每个路口都有火焰喷射器把着，硬冲显然行不通，必须先把火焰喷射器的控制关上，才能继续前进。

我先关闭了一个开关，再顺着这条唯一能通行的路向右走，来到一处战场，敌我双方正打得热闹，我的到来犹如神兵天降，敌人很快就被扫清了。作为报答，队友们决定为我带一段路，我则帮他们打开开关。跟着他们向左前方走，当来到两个补充器处时，由于队友们还有别的任务，他们不能再往前走了（不过我得记住这个地方，等会儿还要回来打开开关）。我独自向左走，来到一处敌人密集的地区，将他们消灭后，进入右边的通道。来到上方，用特殊武器将对面的五个发电器炸掉.（如果没有特殊武器的话可以先在这里补充一下）。接着回到刚才那两个补充器处，打开开关，继续向前走。在一个空场上先将所有敌人消灭，然后从右边通道进入下一地区，补给完后将敌人打扫干净。接下来似乎无路可走了，我一怒之下便将这里四座有炮塔的房子和一个岗楼都炸掉了，不料竟炸出了一条路。从那个豁口跳出去后，按照雷达上显示的绿点，将这个地区内的所有开关都碰了一遍，把一切该炸的东东都推平，这样我就可以爬上那条长长的跑道，在跑道的一头按了一下ACTION键变形为飞车，而后便“嗖”的一声被发射到另一个地方去了。

这是一个水世界，先要费费力气将所有敌舰击毁，而后补给一下，来到一个水闸旁，将一座小亭子炸掉后，打开一个开关，呵呵，水闸放下来了。我立即冲了进去。待水闸升起来后，炸掉那个挡路的岗亭，跳到一个新的地方。这里像是运货的地方，要不怎么会有这么多条转送带？向雷达上闪烁绿点的方向走，来到一部升降机前，从这里上去后，沿着传送带绕来绕去来到一架大飞行器处。从它机翼的一端走到另一端，跳上一个豁口，再跳到另一架飞行器的机翼上。我发现这里没路，只好顺着传送带走，避开喷火器绕到它另一边的机翼上，从这里又跳上一条传送带，通过它终于来到一堵墙上。接下来顺着墙走到下一条传送带处，这时我必须变形为飞车再上去，否则会被途中的钢管挡下来。来到一个平台，先去另一侧补给一下，然后跳上下面的传送带。走这条传送带是需要一些技巧的——先从一条逆向的传送带向前走，在快到一个障碍物时，迅速跳到旁边那个顺行的传送带上，而后便能安全着陆了。走到墙的另一头，跳上一部升降机旁的传送带来到另一堵墙边，上了一条顺行的传送带，途中又跳到并行的另一个方向的传送带，来到一架大飞行器处。余下的路就好走多了，继续通过传送带和墙，最后终于来到“会见”敌人头目的地方。这里有一个台子，它四角都藏有补充器。正当我四处张望时，一架巨大的飞行器飞到了我的头顶，没错，就是它了……

经过这么多天的战斗，随着洛杉矶街区逐步被收复，我心爱的X-1阿尔法也已是伤痕累累。我打算只要这次战役一结束，就和心爱的老X一起退役，去享受快乐的人生。来到警署，我正准备就自己的想法发表一番演说，还没张嘴，警长便兴奋地对我说：嗨，天使之城将要恢复原貌了，今天我们要去执行最后一个任务！

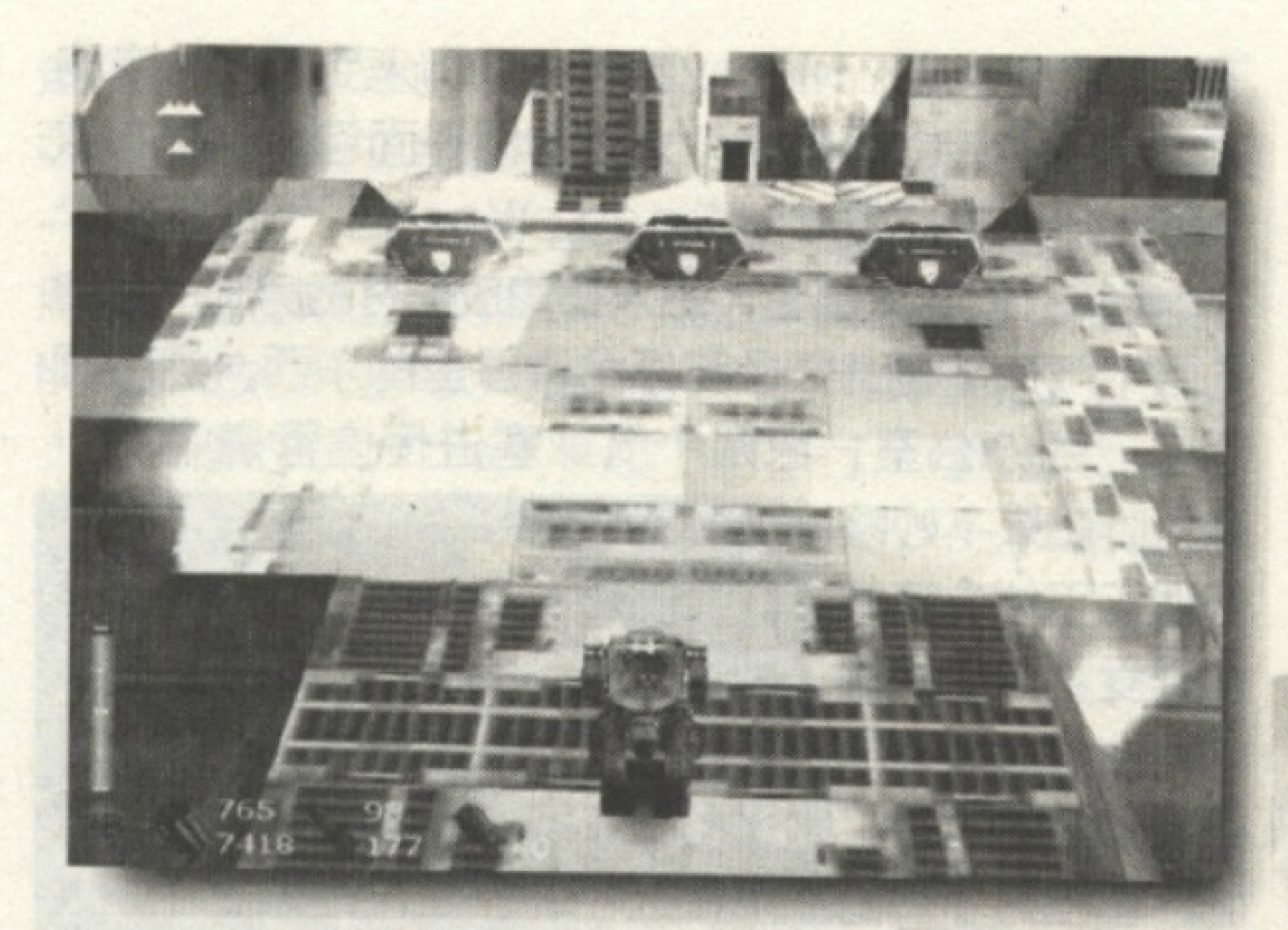
LONG BEACH（遥远的海滩）为Vladimir Leach（弗拉德米尔·力奇）所拥有。在他那些从事高科技的亲信和MAL——一种无与伦比的智能化计算机的帮助下，力奇已经开始对银行记录系统、证券交易协议和整个洛杉矶地区的保密性通信进行侵入，他声称控制整个地区的经济只是一个时间问题。不过没关系，只要我们一行动，他的麻烦就不仅仅是时间问题了。我简直不敢相信自己的耳朵，最后一个任务？！听到这个消息真叫我开心，没问题！Yes Sir!



任务八：遥远的海滩

来到海上，顺着岸一直飞到头，上岸后我四处巡视了一下，发现有个门被激光封住了。没关系，我依照雷达的指示来到绿点所代表的一个开关处，将它打开，开关旁的门打开了。进去后通过升降机来到上面的台子，在这里又打开一个开关。呵呵，这下刚才那道挡住门的激光消失了。我高兴地跳了下去，从那门中进入。门内有很多铁桶，我必须用最快的速度将它





们统统销毁，为什么呢？因为我发现从一个门中不断有小车出来把铁桶放回原处，只有将铁桶都销毁，这些小车才会消失，而下一扇门也才可以打开。搞定之后，从下一个门中进入，这里有一片水域，而右边的路被激光挡住了。我只好先跳下水，试图将前面的一个开关打开，可是怎么都不行。向周围看了看，啊哈，原来是湖中的那个家伙在捣鬼——炸掉它！然后一直向前走，补充些加强型重型武器，再回来打开这个开关。通过升降机来到上面，打开另一个开关，刚才门后挡路的激光消失了。我跳下去，由那条路来到另一个地方。乖乖，一进门就看见有四颗导弹直冲云霄，它们飞到空中后开始向我发射激光，这怎么了得？我毫不犹豫地迅速绕到四座导弹发射架靠墙一侧的窗口向里面开炮。果然，当我把这四座发射架炸掉后，不仅没人来打扰我，连门也开了，于是我迅速进门继续前进。

呀，这路上都被高压电覆盖了，如果过去一定变成焦炭。不慌，我从左侧的斜坡跑到台子上，这里有一个控制器，将其关闭，第一条路上的高压电被搞定了。我过马路来到路右边，向前走来到一座广场上。踩下四个装置，这下麻烦大了——刚刚躲过路上的高压电，又从地下招出四个家伙向我狂放电光球，追得我到处乱跑。不过还好，我看到黄色警告牌旁的地面陷了下去，于是赶紧跑进去，通过升降机来到上面，先补充了些重型武器，然后顺着小路一直来到第二个控制器处，将它关闭（路上可补充些装甲）。

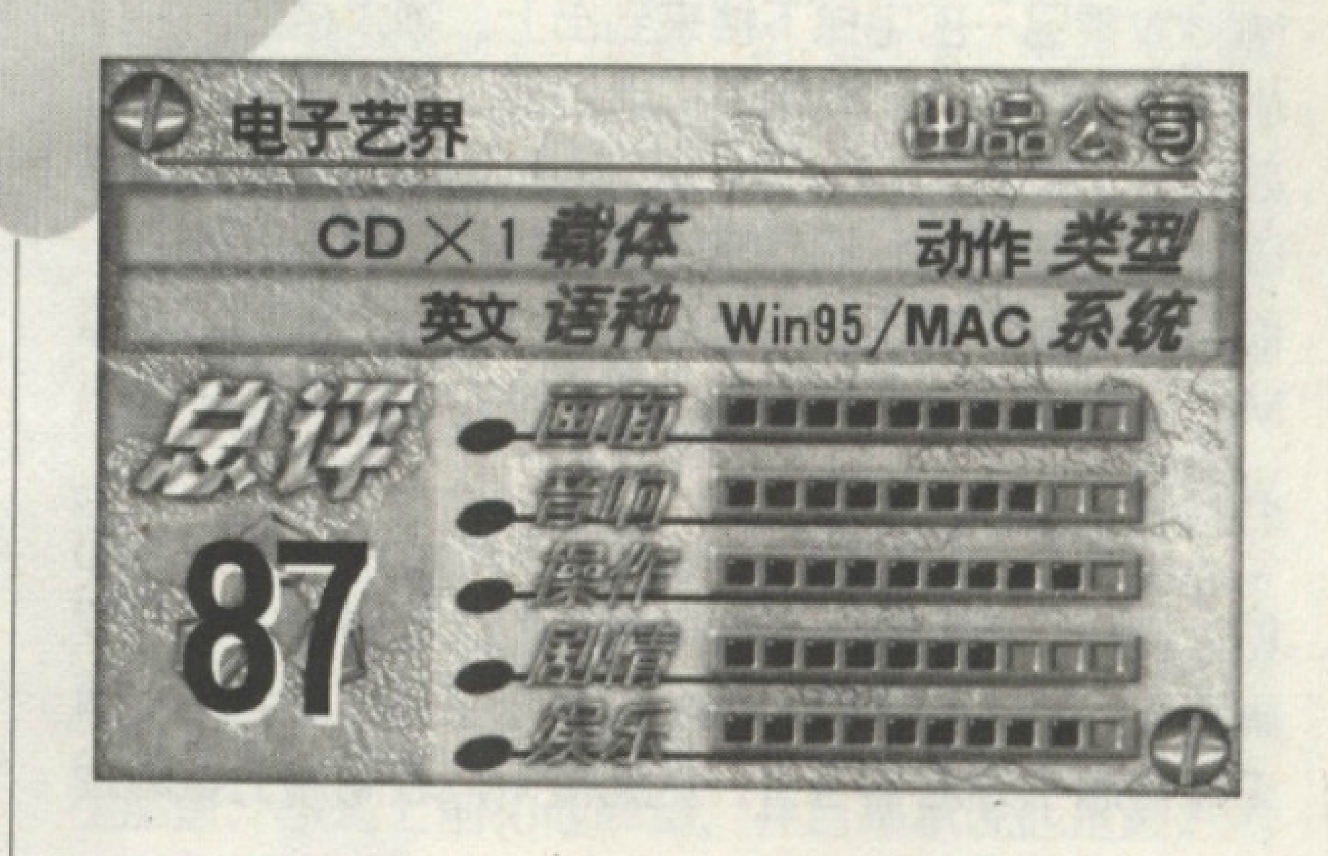
过了马路，从一个通道来到一处人群拥挤的地方，还是老样子，必须尽快将他们扫清才能打开下一道门。搞定之后，我先登上台子补充些加强型子弹，而后穿过门来到另一处地方。这里有很多蜘蛛，我不去理那些小蜘蛛，我的目的就是要尽快将那只最大的母蜘蛛杀掉，这样才能将所有的蜘蛛都灭光。母蜘蛛死后留出一条路来，从这条路我走上一条水堤，顺着它一直走，终于来到第三个控制器处，将它关掉后，顺便补充了些装甲。然后继续向前顺着路走到头，左拐爬上一条传送带，在这上面历尽千辛万苦，饱受各种摧残，总算连滚带爬地胜利来到第四个控制器处。将它关掉后，跳下来补充了些加强型特殊武器。接着上了马路，找到刚才被第四个控制器控制的那条马路，来到另一个地方，发现在此有三个补充器，呵呵，我可以在这里好好补养一下了。而后向右走，来到第五个控制器处，把它关掉。哈哈，这回所有的马路都可以随便“压”了（可惜我没带女友）。再次来到第五个控制器控制的马路，发现这里有三个踏板，不过它们似乎还不能用。于是我从它们右边走到一个小空场上，分别将外面的两台发电机和里面的一台发电机炸掉。OK，三个踏板都升了起来，通过它们跳到台子上，再跳到围墙里面去迎接那场最艰难的战役。

我的天呐，这里的三部电脑控制的怪东东厉害至极。我左炸右炸、上炸下炸，原来每个电脑都不简单！我想了又想，我猜了又猜，电脑们的劲头还真古怪！怎奈我比它们还“古怪”，费尽九牛二虎之力后，终于将它们一个一个地消灭干净……

回警署的路上，我高兴地憧憬着将来的生活。对，先去找以前的好朋友——市长的女儿，然后我们乘着X-1阿尔法到一个没有坏人的地方，生活在一起，将来兴许还会有个小Baby，哈哈。正当我得意洋洋之际，突然步话机中传来警长的声音，“喂，X-1阿尔法。紧急命令，明天我们还有一个新的任务等待你去完成……”

“Oh，faint……我不行了……”

“哈哈，喂，亲爱的X-1阿尔法，这只是个玩笑，一切都结束了！明天总统要接见你和你的老X，你可一定要去哟。喂，X-1阿尔法，怎么不回答？喂，X-1阿尔法！喂，X-1阿尔法……”



上海流星雨工作室



第一年

虽然已经死了，但我们的主角Manny还是不得不奔波忙碌，为了生意而烦恼。虽然今天他接到了一位客户，但没想到这家伙并不比Manny富裕，不仅无法享受到快速到达安息之地的最高待遇，连坐车的费用都付不起，Manny最后给了他一根带指南针的拐杖——自己走着去吧！

回到办公室，Manny一边脱下他那掩人耳目的装扮，一边寻思着如何才能找到一位大客户。这时传来一张便条，原来是老板Don Copal有令。Manny在房间的另一张桌上拿起一副扑克牌，来到走廊尽头，和老板秘书Eva聊了几句后发现有种自讨没趣的感觉。看见她桌上有个打孔机，Manny拿出扑克牌在上面打了些洞后，进入左边的电梯，来到楼下的车库，刚好看见一辆轿车开出去。来到车库的一角，敲开小房间的门，体态"丰满"的Glottis从门里"挤"了出来。他告诉Manny汽车司机回家休息去了，看来目前只有说服Glottis作临时司机了。但为了不违反纪律，他需要一份老板签名的工作许可。这有何难？Manny自信地回到楼上让Eva帮忙，然而老板根本不接见，于是Manny乘另一部电梯下楼来到街上，顺大楼边的一条小胡同走到底，拉着绳子爬到楼顶，爬窗进入老板的办公室。老板不在，是他的电脑应答机在自动回答Eva。于是Manny把回答的话改为让Eva自己签名，而后顺着绳子爬下来，回到Eva桌前。这次Eva替Manny签上了老板的大名，而此时的Glottis正干得热火朝天……

又有了一个新客户，不过仍不是Manny想要的那种大客户，老板警告说如果再不能达到要求的话就要解雇他。为什么同事Domino总能够接到好的客户？看来非得想个办法不可了。走到楼下，迎面遇上个修理工抱怨管道问题，Manny敷衍了几句来到街上。走向集市，在面包铺里拿了个大大的棍子面包，然后向做气球的小丑要了两个"Dead Worm"气球和一个"Cat"。回到大楼里，进入右边放棺材的房间，分别向两个气球里灌进蓝色和红色管子里的东西，然后回到自己的办公室。把两个气球塞进传信管道中……哦，听起来不妙噢！Manny来到楼下的分信房，看到修理工正忙个不停。走到门边把锁转了一下，然后装作是受害者和修理工聊了起来。不想一会儿着了火，Manny赶忙拿来灭火器，却没用。走出房间，修理工终于修好了管道，顺手把门一带，Manny趁机回到里面，拿出打了洞的牌堵住红色的管道，窃取了一名大客户的信息，有救了！Glottis真是个能干的家伙，他把Manny的车改装成了一辆风驰电掣的火箭车。Manny总算赶在Domino之前见到了Colomar——一位"年轻美貌"的小姐。但好像有些不对劲……老板得知Manny抢了Domino的生意而大发雷霆，倒霉的Manny成了阶下囚。不过凭着出色的口才，Manny终于说服了门外的Salvador放他出来，发现他是一名坚定的革命者。不过想要离开小镇显然还得满足他的要求——鸽子蛋？Manny自由的代价竟然就是给Salvador找鸽子蛋！那么鸽子在哪儿呢？当然在房顶上。走出房间来到胡同底，沿着刚才那条绳子爬上去。可是鸽子一看见Manny接近就立刻逃走，看来徒手不行。走过转角，由Domino办公室的窗子爬进去，打开抽屉，拿走一个绿色的珊瑚奖座，再到Domino的拳击袋前，Manny用他那纤细的拳头打了拳袋三下，震下了Domino的牙套，捡起后回到窗外。把奖座捆在绳子的一头，然后钩住对面的梯子，Manny终于得以来到房顶上。房顶上有一大群鸽子，Manny看到了鸽子蛋，可是那么多鸽子着实让Manny没辙。或许可以把它们吓走？Manny想到自己身上还有一个气球，于是把它放在喂食的碟子里，上面撒上面包屑，鸽子们果然蜂拥而来，"啪"的一声都被惊飞了，这下鸽子蛋唾手可得了。回到地面上，Manny对着墙上那个监视镜挥了一下手，然后乘电梯回到Salvador身边。虽然得到了鸽子蛋，Salvador仍然不让Manny离开小镇，他还需要弄一副牙齿的模子，Manny只好照办。来到Glottis的房间，拿出Domino的牙套，从那台机器上搞了一些填充物，然后在自己的牙齿上印了一个模子出来，交给Salvador的秘书之后，Manny终于可以带着希望离开这个镇子了。

啊！Glottis在这儿。"我被解雇了！"Glottis嚎啕大哭，"他们这么做就好像掏出我的心，然后扔……"Glottis边说边示范，不想真的把自己的心扔



进了森林。不幸的Glottis，Manny得帮帮他。在Glottis的心脏被扔出的方向，Manny看到心脏正粘在一张蛛网上。Manny捡起一根骨头扔到蛛网上，然后用镰刀钩在网上把心脏弹了回去。回到Glottis身边，Manny把心又塞回了他身体，Glottis终于醒了过来。

兴奋的Glottis又干起了老本行，可能是过于激动，一开始就撞倒了路标。先不管，往右边的一条路走，那里有一台奇怪的机器，四个泵一样的东西在一棵树上。Glottis推出一辆装满石头的手推车，Manny推起车子，在地上的四条电缆上分别压住其中一条，直到那四个泵中左边两个同步，右边两个也同步，但左右不同步，这时树干会摇起来。Manny关掉机器后，Glottis自告奋勇拿起石头爬上去让那台机器失去平衡，然后再打开机器，可是几次之后重量总是不够，Manny只好趁Glottis爬上去的时候开机……拆下零件后，Glottis把Manny的座车又改进了一番。回到出发的地方，Manny捡起被撞倒的路标，然后向左上方的路走去。这里四周都是树洞，可是无论从哪儿进去都会回到原来的地方。找到方向的唯一希望就寄托在这个路标身上了。每一次Manny把这个路标插回地上，它都会指向某处，顺着这个方向走上几步，再插在地上，直到地面出现一个大洞（具体的位置在正中偏左下一块颜色较深的地方）。Glottis看到那个标志后连说害怕，无论如何不肯往前走。Manny取下那把通向地狱之门的钥匙后，才打消了Glottis的恐惧。往前走，Manny不顾Glottis的劝告打开了一扇门，啊！火狸！快打开灭火器，没用。Manny在地上捡了三根骨头，跑向左边的一条小路，躲在那块巨石下，对着河面扔出一根骨头，火狸立刻扑向骨头，Manny看准时机拿起灭火器一阵扫射，火狸立刻没了火气……三次之后，道路通畅了。回到门外，打开那把锁，再见了，森林！



来到Rubacava，Manny走上楼梯进入一家餐馆，遇上了老客户Celso，他在等妻子的到来，同时也在这里打工。Manny答应帮他寻找妻子，并拿到了她的照片：“WOW！她在世的时候一定很漂亮！”Manny下了台阶，走向雾气笼罩的……啊——！

独眼龙Velasco救起了Manny，可是他一看到Manny的车就忍不住和Glottis攀谈起来。爱车族的话总是没完没了，好不容易有了空隙，Manny拿出照片给Velasco看，没想到Celso的妻子两个月前就已经和另一名男子乘船离开了。Manny回去告诉Celso，并给他看了Velasco的航海日记，Celso撒腿就跑，留下Manny代替他的工作……

第二年

一年过去了，Manny经营有方，昔日小小的餐馆现在已是一家气派的夜总会，Manny也成了老板，可他仍然念念不忘那位Meche小姐。“楼下有人找，老板”，招待小姐Lupe说道。走进办公室，Manny在桌上发现了Salvador的一封信，说鸽子蛋已经孵出来了。下楼，被Lupe拦住，好不容易摆脱了她的纠缠来到门外，那不就是朝思暮想的Meche吗？嗯？有些不对劲……

“你是不是每年的这一天都有这么一次仪式？”又是Velasco捞起了Manny。“我要出海！”Manny的态度很坚决，可是Velasco告诉他除非达到三项要求——给Glottis找到工蜂们的工具、船员Naranja不出现，以及为自己搞到一张工会会员证。于是Manny立刻着手实施去了。

在Casket里，Manny遇见了正在偷拍Virago律师的姑娘Lola。坐在桌边的一群Salvador的崇拜者因为Manny是夜总会的老板而不欢迎他，但当Manny拿出Salvador的信后，这些家伙立刻换了一副面孔，于是Manny借走了他们桌上的革命手册。离开这里，Manny找到了失业的工蜂Terry，Manny手中的那本革命手册使Terry茅塞顿开，却意外地被附近的警察发现了。Terry被抓走了，Manny必须为Terry找到一名律师把他弄出监狱。

乘Casket旁的电梯回到自己的夜总会，Manny在吧台里拿了一瓶金色的酒，然后到赌场里看见Terry谈起过的制造假会员证的Charlie正在抽闷烟。从他那里得到了一台赌票印刷机，Charlie答应给Manny造一张假工会会员证，但条件是Manny要帮他弄回在赛猫场里的一箱钱，并给了Manny一张赛猫场的VIP卡。Manny把VIP卡给Glottis看，没想到Glottis一溜烟地先去了。出门前，Lupe告诉Manny Lola给了他一个信封，可是里面的东西没了。来到赛猫场，用一旁的杠杆开启进门的桥。进门后一直向右，在一间垃圾房内的罐头上，Manny拿走了一个开罐器。然后上楼走进贵宾室，Glottis正在那里喝酒。Manny走进厨房，拿了一根用来装油的管子。那个满嘴法语的侍者很烦人，当他走进储藏室的时候，Manny关上门，并用自己的镰刀把门给反锁了。这时Glottis进来，把酒桶里的酒喝了个精光。绕过拐角，Manny看见律师Virago在那里，于是上前和他商量，并且奉承说他是最好的

律师，可他仍然不肯，最后只好威胁他要把他和Olivia的私情告诉Olivia的丈夫Max。Virago走后，Manny拿起桌上的烟盒。先前当Virago不小心打开烟盒的时候，里面曾掉出过一把钥匙，可是现在Manny打不开它。离开贵宾室来到楼上的安全检查处，告诉Carla这个盒子是一个陌生人留下的。Carla大惊失色：“炸弹！”并把它引爆了，Manny就这样得到了钥匙。继续和Carla聊，并试着通过那道安全门，可是被测出身上有金属。Manny喝下那瓶酒，再试了一次，这下他被带到了房间里。Manny不管Carla说什么，只和她讲她手中的金属探测器，最后被惹恼了的Carla把它扔了出去。Manny回到被Glottis喝干的那个酒桶边，爬上扶梯，用开罐器把桶盖撬开，自己跳了进去。这时Glottis又把酒喝完了，进来大叫大嚷，并放出了被关的侍者，Manny于是来到了地下室。坐上叉车，进入电梯。电梯上升的过程中有一个隐秘通道，Manny按下电钮后立刻登上叉车，当通道出现时向前开，这样就将电梯卡住了，然后下车到另一边，将车叉升高。Manny走进通道，看见了Charlie要的箱子，不过Manny隐约觉得这似乎应该属于别人而不是Charlie，但Charlie突然出现并夺走了箱子，好在Manny还是得到了会员证。再次来到垃圾房，Manny走到当中的那条铁制通道上，用镰刀钩起了被弃的金属探测器。走出赛猫场前往灯塔（在工蜂们旁边一条路的尽头），拿出从Virago那里搞来的钥匙，打开了门。天啊！可怜的Lola，一定是那个伪君子Virago干的！Lola消失后，留下了一张卡片。Manny来到Casket，进入厨房。等侍者走开后，把水斗里的酒吸到那根管子里，然后回到自己的夜总会。把Lola留下的卡片交给Lupe，得到了一件女士夹克，夹克的口袋里有一张纸条，上面写着“No.36 Rusty Anchor”，这是什么意思？

来到赛猫场附近纹身艺术家Toto的作坊，那个海员Naranja正在让Toto为自己纹身。想个什么法子让他明天不出现呢？Manny走到冰箱前，打开门并拉出蔬菜格挡住了门。然后跑到Naranja喝的那个酒瓶前，当他们俩的注意力集中到冰箱上时，掏出油管，把那种一喝就醉的东西挤到瓶子里，然后就等着阴谋得逞吧。当Naranja睡着的时候，Manny从他身上搜出了一个标牌。接着走到Toto前，问他那张纸条上的字是什么意思，Toto给了Manny一张照片，说是Lola交给他的。Manny来到陈尸所，Membrillo正在处理两具“尸体”，Manny把金属探测器给了他，趁他在一具尸体上检查时赶紧把Naranja的标牌扔到另一具尸体上，哈！再见了，Naranja。

来到赛猫场，Manny拿出Charlie的印刷机，在左面选择数字“2”（在那个猫标本的底座上可以读到……第二周……），中间选择“Tuesday”（赌台后的Doug和你的谈话中提到过Tuesday），右边选择“6 ”（在Toto给的照片上可以看到“6”这个数字）。把这张赌票给柜台后的家伙，换到了另一张Lola偷拍的Virago和Olivia接吻的照片。来到贵宾室，拿出照片给Virago看，无奈之下，Virago只好帮忙救出了Terry。Terry回去后，高举牌子，高喊口号……至于扔在一边的大堆工具，看来只有Glottis来才能拿走。可是Glottis已经赌得眼红了，根本不想走。Manny回到自己的办公室，打开桌子上的机关，当红灯在最右边的时候，按下那个磁铁按钮，楼下赌场里的警官Bogen输急了，查封了Manny的夜总会，于是Glottis和Manny终于得以离开这里。



第三年

看不出Manny倒是个人才，才一年时间，又从一个打杂的升到了船长。这艘破船也已经焕然一新，一看就知道是Glottis的杰作。Manny正边抽着烟斗边欣赏着海上的美景，这时一个船员急匆匆地跑来告知海关的人来了。Manny走进船舱，发现所有的船员都遇害了！眼看Manny也要遭到毒手时，Glottis救了他，俩人躲进了轮机舱。外面的人威胁要把门炸开，Manny想出一个脱身的办法。先升起右边的锚，然后走到两个拉杆处，拉向右边，放下右锚，再升起它，它会把左边的锚也钩上来，然后用不离身的镰刀把它们勾进舷窗，再升起左锚，船体被划出一道裂痕，最后把两个拉杆同时向后拉，接下来就看好戏吧！

半条船是坚持不了多久的，终于，Manny和Glottis沉入了大海。在漆黑一片的海底如果没有一盏灯是不可能走远的。有一个名叫Chepito的家伙正好路过，Manny一把扯住他的灯，并交给了Glottis，然后三人一起向着那颗发光的珍珠走去。前面有一艘潜

艇，有一条巨大的章鱼守在那里，Manny他们沿着海底的山脊向右走去，Chepito不幸被海葵缠住了，Manny和Glottis趁章鱼的注意力集中在挣扎的Chepito身上时，偷偷爬上潜艇，然后随着潜艇来到了一座瀑布边的小岛。

坐上电梯，出门向右走，Manny终于看见了朝思暮想的Meche，嗯，还有讨厌的Domino。一直忠心耿耿的Glottis刚踏进办公室就被心狠手辣的Domino送入了大海，而Manny也被一拳打昏过去。醒来后发现自己在一个有笼子的办公室里，笼子里有两个小奴隶。Manny想放他们出来，可是这两个小坏蛋并不领情，相反还嘲弄了Manny一番。Manny捡起地上的小锤子，来到了Meche的办公室。Meche在抽烟，Manny也点上了一支，并移动Meche的烟灰缸掐灭烟头，几次一弄，Meche一不小心把烟灰抖落在自己的丝袜上，“天啊！这是我最好的一双！”，虽然觉得可惜，但也只好扔在废纸篓里了，Manny偷偷捡起了丝袜。乘电梯来到外面，看见Chepito也成了奴隶正在干活，Manny见他手上有一把电钻，就用那把小锤子和他交换，然后又用丝袜和他换来了一把枪。回到电梯口，向右走，看到一条传送带。拉下控制杆，使传送带的运作方向改为向下，然后爬上传送带，向上走出水面，登上吊车，把它移动到岛的另一边。然后放下抓斗，来到地面上，用电钻把抓斗弄断，再回到吊车上，放下铁链，铁链被两个齿轮卷了进去。然后再次提起铁链，这下造成了更大的破坏。Manny操纵吊车回到岛的这一边，放下铁链，铁链顺着传送带向下移动。Manny回到水里，拉控制杆把传送带的方向改为向上，然后当铁链缠绕起来后再改变传送带的方向，铁链套住了一个锚。Manny回到吊车上，拉起铁链，看见了……Glottis！还有一条船！

Glottis思考着如何把这条船修好，Manny则回到吊车上，然后去找Meche。Manny把枪给了Meche，可是……这个笨姑娘！还得想法救她出来。Manny用电钻把门弄了一个洞，然后旋转门上的转盘使四个轮子的平面都朝向门缝，再把镰刀卡在门缝里，拉动门上的把手打开了门。进门后Manny随手关上门，用镰刀搭一下门上的电子开关打开了暗门，Meche走了出来。但是门也锁上了，怎么出去呢？走到里面的房间，Manny用镰刀打开了头顶的自动喷淋装置；“等水漫上来后，我们就可以随着水漂出去了。”可是事与愿违，水并没有如想象的那样漫起来，Manny转动了旁边管子上的阀门，水从地板渗了下去，也许地板下面藏着什么机关？Manny从隔壁拖来一把沉重的斧子，砸碎了地上的瓷砖，露出一个洞来，从这里通往沙滩，Glottis已经把船修好了，大家出发吧！

Manny的苦心终于换来了Meche的丝丝情意，可是好景不长，Domino乘潜艇尾随而来。Manny的身手实在不怎么样，根本不是高大的Domino的对手。Manny心生一计，回头把镰刀砸在章鱼的眼睛上，章鱼疼痛之下逃走，潜艇失去了控制，Domino正在得意忘形之际犯了话太多之大忌……

第四年

经过一年的漫漫之旅，Manny和他的伙伴们终于来到了去天堂前的最后一站。可能是经不住长途跋涉之苦，Glottis刚走到山顶就一个跟头摔了下去。Manny追下台阶，见地上有一个棺材，里面是Manny的老客户Bruno，Bruno怒气冲冲地扔给Manny一个杯子后径直离去。往回走没几步，Manny就听见Meche在上面高呼他的名字，原来前往天堂的车票都给Domino一伙偷走并卖给了有钱人，不过Domino也不会有什么好下场，正当他得意地自以为大功告成的时候……哈哈！地狱里见！

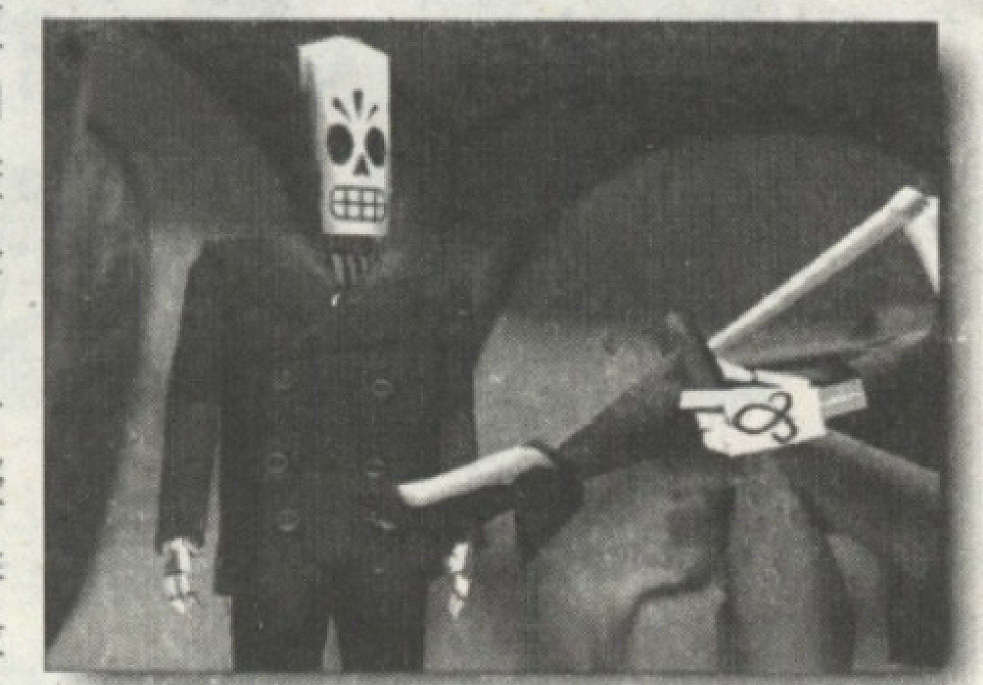
Manny转身往下走的时候看门人给了他一张便条，是一封恐吓信，说是一只有个骷髅头的鸟托他给Manny的。来到铁轨下面的一间房内，看见Glottis已经奄奄一息了。除非能让他像以往那样开着火箭车自由翱翔，否则他将不治。Manny走到下面的厨房里，把杯子挂在架子上，打开抽屉拿出一块抹布，然后在门外的油桶里沾满了油，再把这块危险的抹布放进烤面包机，Manny突然发现了一种新的火箭燃料，Glottis有救了。一旁的小鬼们帮忙把Glottis和Manny以及Meche送上了回Rubacava的铁路。来到久违的Rubacava，Glottis颇有感慨，而目前的重点是要找到Glottis原来驾驶的火箭车，可是车子被多米诺骨牌围得严严实实……

Manny来到码头，看见了昔日的好友Velasco，并告诉他已经把他的船和别人换了一群拉雪橇的狗。Velasco一听自己船的所在，立刻动身前往那里。Manny随手拿起他那个装在瓶子里的模型船。来到Blue Casket，走进厨房，在瓶子里装满了桶里的蓝色液体。一出门就碰见了Olivia，她要求一同搭车去El Marrow。Manny回到车子那里，把这瓶东西给了

Glottis。Glottis显然很喜欢这种饮料，并追问在哪里可以得到更多。等他喝饱回来后，突然发觉自己的胃不像以前那样容易扩张，一古脑儿把所有的东西都吐到了骨牌上。如果能让这一片汪洋结成冰，就能解决问题了。Manny来到Toto的作坊，趁他正呼呼大睡，拿走了壁橱里的液氮。回来把液氮倒在水面上，引爆机关立刻失效了。Manny走上前，扯断了炸弹的引信……

Manny一伙又回到了El Marrow，他们发现Salvador的部队已经壮大了……Manny他们被带到了军队指挥所，有个受伤的士兵来向Salvador报告情况。他们走后，Manny捡起地上半个身体的手臂，然后在废纸篓里找到一张照片。Manny把那封恐吓信给了信鸽，并给它看那张照片，信鸽飞到了一直给Hector（Domino的顶头上司）制造军火的Bowsley那里，Bowsley看见恐吓信后立刻逃走。Manny走到门口和Meche谈了自己的计划，然后俩人就分头去实施。

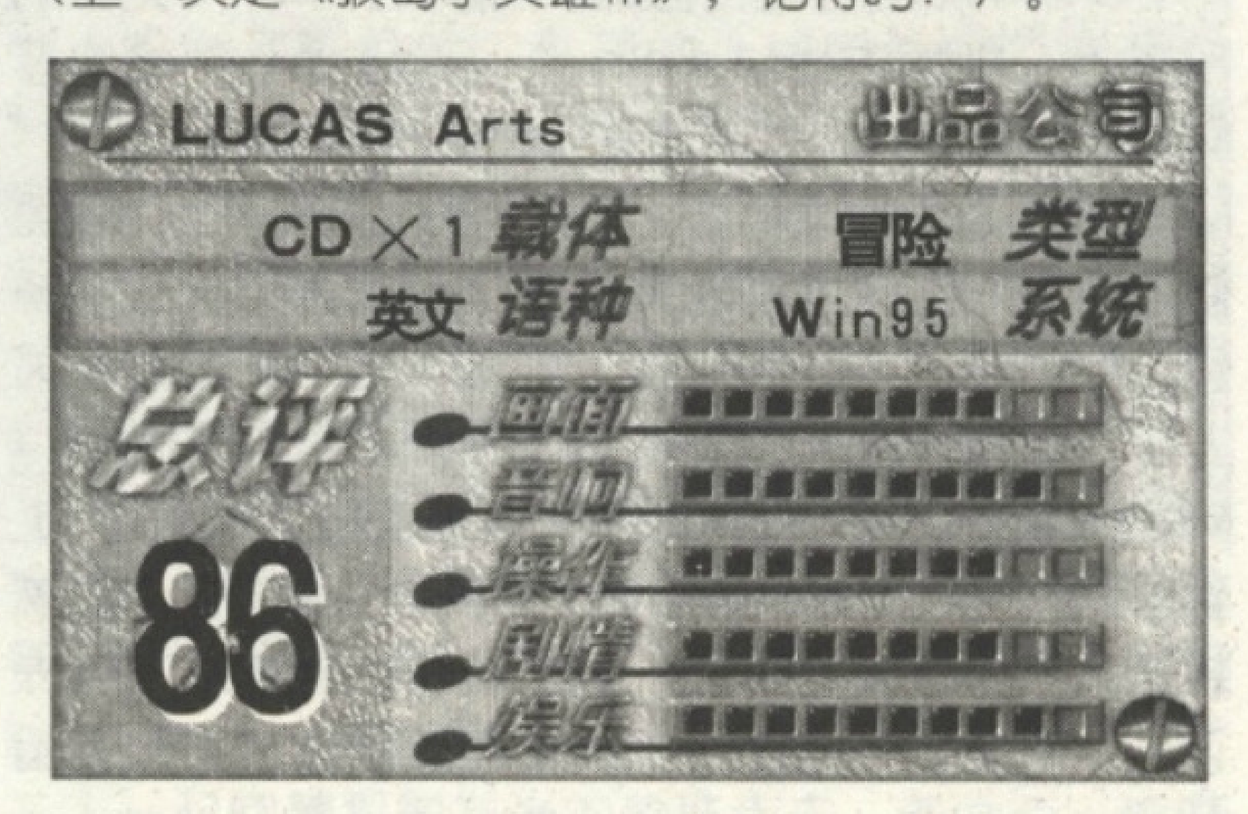
Manny走出指挥部，看见Glottis正玩得欢。Manny拿走了他手上的遥控器，然后爬上扶梯，来到赌场的舞台后台，有两个化好妆的家伙正在聊天，Manny拿起咖啡壶爬上扶梯，把热咖啡倒在其中的一个身上，支走了他们。下来把咖啡壶放回原处，走进右边的化妆间，并且把自己弄得面目全非。再次爬上刚才的扶梯，那里有一台粉碎机，Manny把那条手臂放进去，开动机器后又拿走了它。



来到赌场，Manny看见刚才被Salvador砍去半截身子的士兵，和他交谈并问他在这里做什么。旁边正好是Meche和Charlie。Meche一开始没有认出Manny，当她知道是Manny后就把那条床单给了他，并让他把它罩在Charlie头上。Manny照做后，指使那个士兵改动了Charlie的机器，让Charlie赢了一大笔钱。Charlie走进浴室换上浴巾又走了出去，Manny趁机偷了他的衣服，这下就没人认得出他了。回到Glottis处，把粉碎机磨出的粉撒在地上的绿色液体上，然后走进车后面的下水道中。有一条凶恶的鳄鱼守在花店门前，Manny用遥控器升起车子，然后跳到旁边的走道上，来到鳄鱼的背后，当鳄鱼转过身时它的尾巴正好在车子底下，用遥控器放下车身压住鳄鱼的尾巴，Manny进入了花店。老板Bowsley正吓得躲在桌子底下，Manny用镰刀撬下了门上方的铃罩，然后推门进去，Bowsley这才恢复了理智，Manny向他要来了枪和子弹。回到赌场，Manny想去会会这场阴谋背后的头目Hector，可是门口的家伙不让他进去，除非他能证明自己认识Hector。他会提问，问题的答案就在背后的一块大显示屏上，答案是最后出现的那个数字。进门后，Manny看见了终于找到妻子的Celso。Manny假称自己为Hector工作，并取得了Hector的信任。当Manny看见Hector从更衣柜里拿出一箱偷来的前往天堂的车票时，他掏出了枪，但还是让Hector溜了，而箱子掉在了对面的楼顶上。Manny爬上扶梯，来到霓虹灯背后被Hector弄出的一条裂缝前，将骨头粉洒在上面，然后倒上花籽，轰！霓虹灯倒下了，Manny得到了手提箱。来到火车站，Manny把箱子交给了Meche，眼看她就要离开的时候Hector的凶鸟出现了，Meche把箱子扔给了Manny。这时Olivia开车赶到，Manny拿着箱子上了车。Salvador？他怎么也只剩下一个头了？又是Hector干的。

下车后，Manny发现这里到处都是被Hector杀害的尸体。走向那个温室，Hector就在里面，他对Manny下了毒手。Manny摇摇晃晃地逃了出来，用从Toto那里拿来的液氮救回了一命。回到车子处，Salvador的头告诉Manny在他的尸体下有一把钥匙，可以打开车箱后盖，里面有枪。最后这个无畏的革命战士和Olivia同归于尽。Manny打开手提箱，Salvador的票子飘了出来，Manny拿起它，顺着它的指引，在温室后面找到了Salvador的尸体，并得到了钥匙。拿到了枪和子弹后，Manny来到给温室供水的水塔处，把所有充满仇恨的子弹都射了进去。再见了，Hector！

Manny终于解决了这一切，救出了所有因被Hector偷走了车票而逗留在此的人们，可惜Glottis不能和Manny一起走，但毕竟又一对有情骷髅终成了眷属（上一次是《猴岛小英雄III》，记得吗？）。





李逍遥看他神情全然与白天不同，所舞剑法妙绝毫巅，不由自主拔起木剑，跟着比划。

醉道士讲解完最后一式，将剑向空中一抛，骈指遥遥控剑，只看剑在空中回旋飞舞，随着醉道士的比划，来去由心。

李逍遥目睹神技，连连叫好，醉道士呵呵笑道："雕虫小技罢了！"手掌一挥，使出分光化影手法，飞剑当下分为两柄，一左一右绕圈飞去。

醉道士手臂一旋，剑便一化十、十化百、百化千，当空轮转起来，望去满天是剑，也不知究竟有多少柄。

醉道士舞得兴起，飞身踏剑为戏，宛如登上天梯，越奔越高，看得李逍遥目瞪口呆。醉道士腾身半空，将手一收，千万把剑登时聚拢，好似一条银龙，昂然九霄。

醉道士喝道："疾！！"天际银龙便化为一柄巨剑

李逍遥道："前辈！请收我为徒。"

醉道士摇头说道："学我一套剑法，便可让你一生受用无穷，你我就此缘尽，回家去吧。"为免李逍遥纠缠，施展轻功，飘然而去。

李逍遥急喊："还未请教前辈大名！"只听嘹亮的声音吟道："御剑乘风来，除魔天地间;有酒乐逍遥，无酒我亦癫。一饮尽江河，再饮吞日月;千杯醉不倒，唯我酒剑仙。"



身形随着高笑之声渐行渐远，只剩李逍遥一人，在山神庙外喃喃念道："酒剑仙……。"

李逍遥拜师不成，不禁失望，拿起木剑抛向空中，木剑不一会儿便力尽落地，接连抛了几次，都是如此。

李逍遥蹲在地上想了半天，才照着酒剑仙的传授，从头习练起来，也不知练了几遍，直到东方大白，远处传来鸡啼声，才想到要在婶婶起床之前，赶回家去。

李逍遥拔腿狂奔，还未到村口，便见有几名白衣苗女，在树林中探头探脑，不知是何来路，发觉被人瞧见，便躲进树林去了。

李逍遥喘着气跑回到客栈，李大娘已然起床，劈头就骂："你昨晚又跑到哪玩了？居然到早上才回来！"

李逍遥兴奋地说道："婶婶！我昨晚遇到一位仙人呢！就是一大早躺在店门口，要酒喝的那个道士，他还教了我一套剑法，你要不要瞧瞧看……。"说罢便比划起来。

看见侄儿又不正经，李大娘气得拧住李逍遥的耳朵，斥道："别在那瞎说梦话！天还未亮，那些客倌们就回来了，还多要了一间房间。"

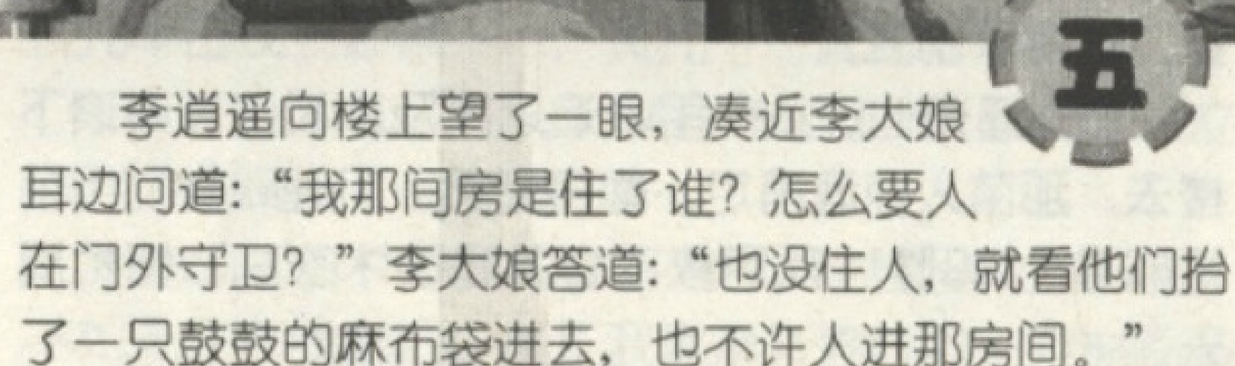
李逍遥被拧愤了，揉着热辣辣的耳朵，咧嘴问道："客栈也才不过两间客房……。"

李大娘耸耸肩，事不关己地答道："我上楼找不到你，就把你的房间收拾收拾，让给客倌住了。"李逍遥嘟哝道："那我要睡哪里？"

李大娘努嘴道："到柴房去睡吧！我已经把你的铺盖搬过去了。生意难得这么好，就忍耐一下吧！他们今晚就要走了，一天不睡午觉又不会死！"

这时那持扇苗人走出房门，身后背着一个长条形的布套，面带寒霜地跟手下交代几句，迈步下楼出了客栈，那胖黑大汉战战兢兢随侍在后。

其余苗人各守岗位，神情也都非常紧张，看来是要去与人做买卖，才将自苗疆带来的货物随身携带，婶侄俩见客倌臭着脸，也没敢靠近献殷勤。



李逍遥向楼上望了一眼，凑近李大娘耳边问道："我那间房是住了谁？怎么要人在门外守卫？"李大娘答道："也没住人，就看他们抬了一只鼓鼓的麻布袋进去，也不许人进那房间。"

李逍遥好奇心大作，说道："哦？这班人神神秘秘的，会让他们如此看重，莫非是啥宝贝不成，有机会一定要开开眼界！"

婶婶在他头上敲了一个爆栗，喊说："你管人家那么多干啥？快去梳洗一下，准备吃早饭啦！"

李逍遥也不梳洗，吃完早饭，便借故上楼，在房前探头探脑，即被看守的苗人怒喝："贼头贼脑的瞧什么？没有吩咐不准上楼来！"

李逍遥连忙退到楼下，更觉房内藏有价值连城的宝物，房内既然没有住人，干脆从密道进去看个究竟。

李逍遥蹑手蹑脚地经由密道，进入自己房内，果然有一麻布袋，打开一看，哪里是什么宝贝，赫然是仙灵岛上的赵灵儿，李逍遥对她却已毫无记忆。

李逍遥急替赵灵儿松绑，取出口中布条，轻声呼唤："姑娘！姑娘！醒醒啊！！"

赵灵儿睁开双眼，扑到李逍遥怀中，哇哇地哭了起来，李逍遥："姑娘……，这是怎么一回事？那些人为什么把你抓来？"

赵灵儿哽咽喊道："姥姥……姥姥，我要回去救姥姥！"李逍遥不料这少女会叫出声来，连忙叫她噤声。

但外面看守的苗人已被惊动，来不及拿兵器，便冲进门来，叫道："你是怎么溜进来的？！"李逍遥道："喂，你们把这位姑娘绑来这里到底是何居心？苗疆没有美女吗？干嘛来中原抓人！"

那苗人蛮横地说道："拜月教的事情哪轮得到你管？！"李逍遥双手叉腰傲然答道："嘿，这是我们家开的客栈，我当然非管不可！"

苗人抡拳欲教训李逍遥，吓得李逍遥抱头鼠窜，赵灵儿忙使一式"月映松泉"，回掌替李逍遥接下一招。

邻房苗人也已发觉，过来围捕，双拳难敌四手，赵灵儿被困了一夜，气空力乏渐感不支，李逍遥急急拔出木剑，将酒剑仙的剑法现学现卖。

剑法变化精妙，李逍遥现在虽才领悟不及半成，拼命似的跟他们大打出手，苗人们也被搞得应接不暇。

赵灵儿趁隙使出"月涌江流"攻向两人，先到那苗人被她一掌击昏，靠门那个反应较快，将桌子一掀，退避了出去。

李逍遥遭他这么一阻，追之不及，被他飞身滚下楼去，那苗人惊魂甫定，翻身爬起，叽哩呱啦地用苗语叫道："呜哇！拜月教不会就此罢休的！"惶忙离去。

李逍遥首战告捷，还把逃走的苗人吓得吱哇怪叫，语无伦次，暗赞自己身手了得。依样把那苗人牢牢绑紧，将嘴塞住，装入麻布袋中，回身问道："苗人为什么要抓你啊？"

赵灵儿呜咽答道："姥姥……姥姥受了重伤，我好担心呐！快带我回岛上，姥姥就要死了……。"李逍遥疑道："岛……？哪一个岛？"

赵灵儿慌道："当然是仙灵岛啊！！"李逍遥温言劝道："好好好，你别慌，镇静点！可巧我昨日还想到仙灵岛找侍香龙女呢！这样吧……，我去借一艘船，同你一齐到仙灵岛去！"

说罢便带她下楼，赵灵儿知道他说话向来不正经，拭了眼泪，紧紧跟在李逍遥身后，面色依然愁苦。

刚下楼来，李大娘惶急愠道："惹祸精！得罪了财神爷，我们生意还做不做？"

李逍遥心想若说要到仙灵岛，婶婶必要罗唆半天，干脆瞎编说道："那帮人出手阔绰，其实却是采花大盗，这个如花似玉的姑娘，差点就遭了毒手。"

李大娘见赵灵儿泪痕犹在，怜惜道："那快去报官呀！这丫头长得倒也标致，是哪里人家，我怎么没见过？叫啥名字啊？"

眼睛上上下下地打量着，频频点头，心中颇为喜爱，赵灵儿怯生生地答道："我叫灵儿……。"

李逍遥插嘴说："婶婶别尽盯着人家瞧呐！你也知道那些官差尽会坑人，报官没来由的自找麻烦，我悄悄地将这姑娘送回去，只当没这回事。"

李大娘催促道："你可快去快回啊！"

第五章:苗族公主

出了客栈门口，王小虎正在井边帮秀兰汲水，秀兰将李逍遥扯过一旁问道："逍遥哥！刚才是怎么回事啊？"

李逍遥不愿声张，便轻描淡写地跟她说道："住店的客倌喝醉酒闹事，没什么大不了的。"

王小虎却欢天喜地叫道："哈！是仙女姐姐！我是小虎子，您还记得我吗？"赵灵儿摸着他的头说道："嗯！我当然记得，你爹爹的病好了吧？"

李逍遥上前问道："咦？怎么你们认识啊？"王小虎高兴地拉着赵灵儿的手说："对啊！我跟你说的仙女姐姐就是她。"神情甚是亲热。

赵灵儿对他有赠药之恩，李逍遥又是他崇拜的偶象，看在眼里两人郎才女貌，宛如一双璧人，王小虎拍手笑道："逍遥哥哥配仙女姐姐！哈哈，天生一对！"

秀兰招了王小虎一下，说道："逍遥哥！她是谁？怎么会跟你在一起？"语气有些不悦，李逍遥随口掰道："她……，她是我远房的表妹，到我家来玩几天。"

秀兰嗔道："少骗人了，你家什么时候冒出个远房亲戚来？我怎么不知道？"看着赵灵儿的眼神不甚友善。

李逍遥胡绉道："就是我婶婶的姊姊的小叔的妻舅



的丈人的外曾孙女嘛！”说罢拉着赵灵儿便走，也不管秀兰在身后气得直跳脚。

到了渔市，见到张四哥鱼获满船，想是天气转好，才能如此丰收，张四哥问道：“李大娘的身体好了吗？”

李逍遥不知为何有此一问，说道：“她壮得像条牛似的，怎么不好？”李逍遥续道：“张四哥！劳烦你载我们到仙灵岛去。”

张四哥闻言气道：“你还想叫我做白工咧！苗人来租船，水生叔得到一大笔钱，不知到哪里快活去了？只有我还在这赚辛苦钱！”

李逍遥不知养家糊口的辛劳，不以为然地说道：“卖了这些鱼，也够你花用好些日子了;节省些，讨个媳妇也行！您就行行好，改明儿，请你到我店里，好好喝两杯，这总成了吧？眼前就只有您能帮我这个忙了！”

张四哥啐道：“你家的酒不喝也罢，认识你算我倒楣！怎么这位姑娘也要去仙灵岛？”李逍遥答道：“现在没时间多作解释，总而言之，是人命关天的事。”

张四哥说道：“啥事到你嘴里，就会变得特别严重！我好人做到底，再载你一次吧！”

逍遥不住地称谢，帮张四哥将渔货卸下，也不等他将船洗刷干净，便登上充满鱼腥味的船，催促快走。

今日风平浪静，沿途并没有多大的阻碍，张四哥识途老马，轻巧地避过急流漩涡，卖力地划到了仙灵岛，挥汗说道：“你可别让我又等一个晚上，我还得将捕到的鱼卖了呢！”

李逍遥还未答话，赵灵儿心急如焚，已如风似地飞奔而去，李逍遥忙喊道：“张四哥我很快便会回来了！”快步跟了上去。

一路上并无异样，走进水月宫，只见姥姥的拐杖断成两截，被抛在地上，姥姥躺在血泊之中，也不知是死是活。

赵灵儿直扑过去，见她伤势严重，由前胸贯穿后背的伤口，不住地流出鲜血，凄然惨状，就如同梦境中的罗煞鬼婆一般，李逍遥不禁心中一凛。

赵灵儿惶急哭喊道：“姥姥！你醒醒呐！”姥姥两眼微张，无力地说道：“十……年……了！终究躲不过。灵……儿……姥姥往后护不了你了……，你自己一个人……千万要坚强……。”

灵儿跪倒在地，摇头说道：“不要……灵儿不要……，您要是死了，您叫灵儿怎么办？”

姥姥叹道：“唉！前途诸多……磨难，岂是你一人可以承担的？小伙子……！我已经……咳咳……活不成了，以后灵儿就托付给你了……。”李逍遥疑惑道：“托付给我……给我！？”

姥姥突然怒眼圆睁，厉声叫道：“黑苗族的人不可能就此罢休……，十年来他们千方百计……，就是要找到灵儿，以后……你可要好好保护她，不然我做鬼也不饶你！”

李逍遥被她吓了一跳，为让她能瞑目，只好答应她：“好好……我明白……，您放心吧！”心想惨啦！这下子可惹个大麻烦上身了！

姥姥抚着赵灵儿的头发，忍住疼痛，怜惜地说道：“可……怜的孩子，天下之大，竟然没有你容身之地。小子！你要带灵儿回故乡，找到她娘亲的下落……。”

灵儿急忙问道：“我娘亲还在人世！？”姥姥答道：“你师父生前曾回苗疆，打听过娘娘的下落……，后来打听到……大理的白苗族，有你娘的衣冠冢，但从没有人见过夫人的遗体，也许……可能只是也许……。”

姥姥喘气续道：“不管王后是生是死……，至少这是你为人子女应尽的孝道，也是老身最后的一桩心愿……。”

灵儿呜咽道：“是……，孩儿遵命……。”才说完，姥姥便断气了，赵灵儿伏在姥姥尸身上放声大哭。

李逍遥闻之也不禁鼻酸，只能温言劝道：“别难过了……，入土为安，先把她安葬了吧。”

李逍遥帮助灵儿将姥姥简单安葬，灵儿跪在坟前，恋恋不舍。李逍遥道：“灵儿，我们该走了。”

灵儿哭道：“我哪都不去，我要姥姥活过来！”李逍遥道：“别孩子气了，人死不能复生，我们还是遵照她的交代去做，你也想早点见到你娘吧？”

灵儿道：“嗯，姥姥、师父！你们地下有知，保佑孩儿早日找到娘亲……，灵儿……就此拜别……。”

李逍遥说道：“你……以后有何打算？”灵儿抽泣道：“当然是……跟着你……。”

逍遥说道：“好吧！事到如今，你也没地方去了，不如先住在我家吧，反正我家是开客栈的，空房间多的是。”

赵灵儿拜别道：“姥姥！我找到娘亲之后，一定会再回来看你的……，逍遥哥！我们走吧。”李逍遥暗想：“陪你到苗疆……，只怕婶婶死都不会答应。”

赵灵儿回到宫中收拾行李，望着那滩血泊，突然奔进师父故去前的居室，在床头柜里取出一只玉盒，跪地说道：“师父！徒儿不肖，要让仙女剑染血了……。”（待续）



时间过得好快，一晃又是半个月，大家在这半个月中都在忙着玩些什么游戏呢？是《英雄无敌III》，还是《巴尔度之门》？最近好游戏可真是一个接一个，不光我的眼睛已然看花，就连身体也都快被这些令人不忍释手的游戏给拖垮了。没办法，这么多经典的游戏我怎能坐视不理呢？可是一玩起来，发现这些游戏还的确挺难，由于天生的惰性，我又一次将贪婪目光移向了Internet，发誓要找出最好的修改器，让那些和我一样快对这些冗长繁难的游戏绝望的玩家们，抓住一根最为结实的“救命稻草”。所以在这一期的补丁铺中，我将为诸位“身陷”江湖中的人士带来很多不错的修改器，大家可不要小视旁门左道的功夫哟。

《三角洲特种部队》修改器

Delta Force

最近Novalogic推出了他们所制作的第一款特种兵模拟游戏——《三角洲特种部队》。这部游戏的名字估计玩家们通过各种媒体多多少少都听说过，而且不少玩家还曾在网吧中见到过它的身影。没错，本游戏的多人模式就如同当年的QUAKE II，似乎很快就要在各处风行起来。它特别适合那些喜爱多人网络对战游戏的玩家们，相信它足以作为在QUAKE III推出之前的一部优秀的替代品。由于游戏在设计时尽可能地考虑到了真实性的问题，以至于玩家所控制的特种兵便很不禁打，再加上补充血和弹药的地方少之又少，这样使得游戏的难度因为一些不主要的原因而大大增加了。

诸位并不用害怕，游戏再厉害，我们也会有修改器来“修理”它，这个修改器就是用来修改无限弹药和不死这两种属性的。用法极其简单，你只须将目录DEL拷人你的硬盘，然后运行游戏，再切换至WINDOWS中运行修改器，点选你所需要的选项即可。

《未来战警》修改器

Future Cop

《未来战警》是电子艺界在前些日子发行的一部动作类游戏。感觉上非常象“街机”，内容也颇似当年的“魂斗罗”，不过这可是一部3D画面效果很棒的PC游戏。这种游戏对玩家的限制无非就是装甲（也就是我们常说的“血”）和弹药了，而这个修改器可以将玩家控制的阿尔法机器人的弹药锁住，甚至连后来才可得到的加强型武器的弹药都能给锁住（要是能将装甲都给锁住那就更好了，不过这样一点难度都没有的话，恐怕也就不会再激起玩家的兴趣了）。

它的使用方法极其简便，将目录FC拷人你的硬盘，运行文件FC.EXE，然后直接点击按钮“Run Game”即可开始游戏，在游戏中按一下F12键就能将所有的弹药都锁定了，而且永远不会减少。

《辐射 II》角色编辑器

Fall Out II

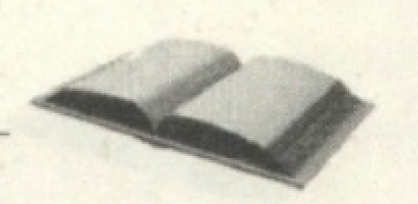
在上一期，我曾给大家送上了Interplay的绝代双骄之一《巴尔度之门》的角色编辑器，不知通过它的帮助，玩家们是不是已经把这个游戏给打穿了呢？这回小铺中又来了一个新货——《辐射 II》角色编辑器，它可以修改游戏存档文件中主角的各项属性（不过要注意的是，如果你保存的是在战斗时的进度，那这个修改器可就无能为力了）。相信有了它，那些因为先天不足而无法通关的玩家们这回终于可以爽一把了。

使用方法：首先备份原来的存档文件，以防不测。将目录ＦＡＬ拷人你的硬盘，然后运行文件FAL.EXE，选择你想要修改的主角，之后就可以对其各个属性大改特改了，更为甚者，它竟然连主角杀死的人数等很多杂项都能改，就差把游戏改成上来就看结尾动画了。我这里可提醒玩家们一声，适可而止、不要太贪心，属性值可是有上限的，不是你想改成多少就是多少的。

《玩具兵大战 II》修改器

Armymen II

记得上一期刚为大家介绍完《玩具兵大战》的补丁，二代便紧跟着推出了。于是我赶紧去网上查有关这部新游戏的信息，不料“得来全不费功夫”，竟然误打误撞弄到了二代的一个修改器，看样子还很好



用，因此一定要将它推荐给那些依旧深爱着塑料玩具兵的玩家们。

使用方法：将目录AM2拷入你的硬盘，运行文件AM2.EXE，然后运行游戏，在游戏过程中切换至WINDOWS状态下，分别按下F9、F10、F11即可让队长、士兵不死以及弹药无限，而后再将屏幕切换回游戏中，你就能够真正地去冲锋陷阵了。

《魔法门之英雄无敌III》修改器

Heroes of Might and MagicIII

记得当年《英雄无敌II》曾风靡一时，很多玩家都深陷其中、不能自拔（我也是其中一个，以致弄得无心学习、差点补考）。所以，《英雄无敌III》一经推出，网上便出现了很多种修改器，光我所见过的，就不下有五种。可惜的是它们多多少少都有些毛病，其中有一个修改内存的修改器，功能很强，能改很多属性，不过最致命的缺陷就是如果你用它将自己英雄的机动力锁为无限，同时对手的机动力也会变成无限。这下可好了，一旦结束自己的回合（而忘记关掉此功能），那你就等着吧，敌人就象苍蝇一样满屏幕乱飞，飞一天还是一年，那全看它高兴不高兴了。所以，我费尽心机从这些修改器中挑出了一个能用的介绍给大家，它的功能虽然不算太强，但起码能“说到做到”。

使用方法：将目录H3拷入你的硬盘，运行文件H3.EXE，然后再运行游戏，在游戏中按下F2即可获得100万木材、F3得100万水银、F5得100万矿石、F6得100万硫磺、F7得100万水晶、F8得100万宝石、F9是100万黄金。虽说机动力不能改为无限，但这样也挺好的，起码游戏还会有一点难度。

《生化危机II》修改器

Resident Evil II

不知最近刚刚玩过《生化危机II》的玩家们有何感想，虽然游戏画面精致、内容引人入胜，但难度似乎大了点，是不是大家经常被僵尸们拥抱得不可开交呀？这款修改器绝对能帮助你们摆平这些小问题。

使用方法：将目录RE2拷入你的硬盘，分别运行LEON.EXE或CLAIRE.EXE，分别对应两位男女主角。它们的界面一样，使用方法也相同，都是先设置锁定血、手枪、散弹枪的三个热键，然后再运行游戏，在游戏中按下你刚才设置的热键即可。

《星际争霸——母巢之战》1.05版补丁

StarCraft Brood War

最近对即时战略迷来说似乎有些不公，其它类型的游戏佳作不断，而即时战略似乎只有《母巢之战》来支撑门面，而且也只有它才能满足玩家们饥渴的心灵。因此，掌柜的我及时从网上抓来它的1.05版补丁，供诸位军事奇才们享用。这个补丁修改了在将1.03版中保存的游戏进度用1.04版读取时所可能产生的错误，对多人游戏增加了一个限制及游戏最多只能每隔两分钟存一次，还有就是减少了一些建筑的费用等等。

使用方法很简单，玩家们只须运行文件BW.EXE，按照提示安装即可。

《三国群英传II》1.02版补丁

奥汀科技的《三国群英传》象一阵清风，让人耳目一新。但在二代中，经常会发生死机或显示不正常等问题。这个1.02版的补丁除去修正了这些错误以外，还加入了一些新的功能，比如说修正了忠诚度的问题；十面埋伏可能无效的问题，以及加入了movie off的参数，让你可以跳过动画。

使用方法，你只须直接运行目录S G中的文件SG2.EXE，按照提示安装即可。

《江湖》1.16版补丁

《江湖》这部国产游戏大作可真是一部极为有争议的游戏，众江湖中人士对其褒贬不一，掌柜的我这里也并不想在这个问题上乱发表意见，免得被各派大侠拿刀乱砍。虽然游戏被人说成BUG满天飞，但是实际上也并没那么夸张（？！），不过现在这个1.16版的补丁可是那些经常被蚊虫叮咬的玩家们最好的“杀虫剂”哟。作用呢，改正了对话循环重复播放的问题，比如南阳城南郊小道与月下老人的对话；改正了在战斗中，当NPC的气、精值为2时，战斗死机的问题，比如与南阳层太白楼前的捕快的战斗；而且改正了战斗中吃药后精值会减少的问题。（BUG还少吗？）

使用方法，它使用起来很简单，你只须直接运行目录JH中的文件JH.EXE，按照提示安装即可。

《风色幻想》1.20版补丁

这是《风色幻想》的补丁，改正了游戏中的一些小错误，比如说解决了龙之渊重复剧情的问题、部分光驱无法读取光盘的问题及与部分声卡不兼容的问题等等，可以说是错误多多、问题多多。

使用方法：请将目录WF中的所有文件，拷入你的硬盘中游戏安装目录，覆盖原文件即可。

＊ 本期所介绍的全部补丁程序，将收录于1999的第5期光盘中，敬请关注！



上海　天骄创作室　雷鸣

三国群英传II

在游戏中输入密码DALL，启动密技模式(成功会咚的一声)，按以下各键即有不同的效果。
在大地图：
F1：暂停时间
F2：进入内政
F3：所有的城加10000金
F4：所有城内的预备兵补满
F5：所有武将升一级(含敌方)
F6：我方所有的武将升一级
在看武将资料时：
U：武将升一级
作战时：
F8：气力直接补满
F9：作战时间不动
F10：作战结束
R#：我方使用第#号武将技
L#：敌方使用第#号武将技
其它：
ALT+ENTER：切换视窗或全屏幕
*：抓图

半人马阿尔法星
Alpha Centauri

在游戏中，同时按下CTRL+K键，进入地图编辑状态，再同时按以下键以获得相应的密技功能：
SHIFT+F1：制作单位
SHIFT+F2：科技发明
SHIFT+F3：换边便重新设定视角
SHIFT+F4：编辑能量数
SHIFT+F5：改变年数
SHIFT+F6：干掉反对者
SHIFT+F7：观看重玩画面
SHIFT+F8：观看游戏动画
SHIFT+F9：编辑派别之间的外交关系

帝都魔域传

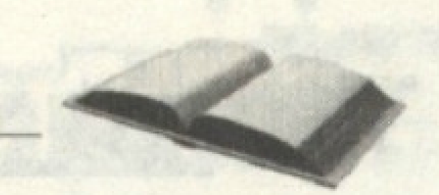
游戏中键入“RAWTOH”，启动密技功能，再输入以下字符串以获得相应的密技功能：
Crystal=加1000个水晶
Money=加10000元钱
Exit=直接离开游戏

霹雳飚车
Speed Busters

在赛车开始或赛车中输入以下字符串，以获得相应的密技功能：
choperview：切换游戏视角
fulofit：得到无限的nitro
tagkiller：如果你从后面碰撞上了你的竞争者，那么他/她会自动回到起跑线上。
notimelim：使竞赛模式下检查站无效，也就是你的竞赛时间将不再受限制了。

雷峰塔

游戏中先按下ENTER键，然后鼠标左键点一下左边的大框（鼠标不可移出框的范围），输入下列字符串后再按ENTER键，如果成功的话屏幕左边会有成功的提示信息。
life：将生命值补满
magic：将法力值补满
superman：无敌状态
magician：法术全部学会，且施法不用符咒，也



不消耗法力。

gold：每次增加1000元钱

attack：等级改为65，攻击力改为999（升级后就会消失）。

横行之敌

Enemy Infestation

在游戏中输入以下字符串后按回车键，以获得相应的密技功能：

gsaheal：恢复所有殖民者的生命值

gsaroof：移去所有屋子的屋顶（需要一点时间），这样你就能看清所有屋子里的一切了。

gsaswap：交换对手（允许你控制异形一方），接着你便可以用以下的密技干掉异形了。

gsakill：消灭被己方选择的角色

gsastop：使所有的异形和殖民者都停止行动，他们会停在原地不动，再次输入可取消。

gsabog：创造出一个BOG武器

gsaknife：创造出一个鼠标刀武器

gsacmdr：创造出一个指挥官

gsamedi：创造出一个医疗员

gsaboff：创造出一个技师

gsawin：获得当前任务的胜利

超级游戏猎人II

Big Game Hunter II

在游戏中同时按住以下组合键，以获得相应的密技功能：

CTRL+ALT+C：获得自动视角功能

CTRL+ALT+H：你的生命值恢复全满

CTRL+ALT+B：获得盒子，盒子可以用来描述所有东西的大概情况，并在瞄准射击动物的时候高亮显示正确的射击位置。红色的盒子表示能够击毙；绿色表示很可能击毙；黄色则表示不太可能击毙。

CTRL+ALT+W：刮风

CTRL+ALT+S：下雪

CTRL+ALT+R：下雨

盗贼：黑暗计划

Thief: The Dark Project

跳过任务：

如果你卡在某个任务处而不能完成，只须同时按下“CONTROL+ALT+SHIFT+END”四个键，就会跳过它到下一个任务。

生财有道：

使你不必再为缺钱而烦恼，找到文件DARK.CFG，在其中加上一行：“CASH_BONUS”（注意让它的值为整数）再回到游戏，你会发现……

进入任意关：

在文件DARK.CFG中添加一行“STARTING_MISSION X”，然后选择新游戏，你就可以直接进行第X关了。（注意此秘技只适用于1.33版）

凯撒III

Caesar III

修改建筑和兵种的价格：

在游戏安装目录里找到文件C3_MODEL.TXT，这是一个游戏原始模式配置文件，可以让你修改游戏中的所有参数，如价格、使用人数或耗费资源等。有详尽的说明，这里讲讲修改物品的价格修改方法。

以建筑Theatre为例，在文件C3_MODEL.TXT中找到：

Theatre,{,50,2,1,-1,2,8,0,0,}

大括号中的“50”为造价。修改它为你想要的数值即可。

注意事项：

1.在括号中的数字为真实的数据

2.注意只能改动数据，而不能删除任何一项有编号的数据。否则启动游戏时会报错。如果你要否认任何一项数

据，请在编号前加上一个“-”号。游戏启动时加“-”的一项将按照游戏默认值配置。



走进聊天室，总是充满一种热烈的气氛（有时甚至是火药味），象是生产队里开大会。虽然只是一封封来信，但我仿佛可以听见读者朋友的声音，有窃窃私语者，有呐喊咆哮者，有文质彬彬者，有话糙理不糙者……

北京　何雨：

《大富翁IV》潜力非常惊人，这也是有原因的，因为这套游戏的确是画面出色，语言夸张可笑。可是我和朋友一起玩，我老是输……哎呀！气死我了……这次竟然输给了我六岁的弟弟。

何雨老弟（鉴于你有个6岁的弟弟，估计怎么也大不过我，故称老弟）不必气馁，"闻道有先后，术业有专工"，令弟也许背着你把《大富翁IV》玩了个透也说不定呢。

浙江　周振华：

大家总把目光放在前十名，十名以后似乎就不怎么注意。今天，我就想谈谈十名后的游戏，三国游戏在前几年十分红火，到如今只剩《三国群英传》AND《三国志VI》在TOP TEN中苦苦坚持。

去年有上佳表现的《绝地风暴》，其续作实在差强人意，使人对她充满许多不满，因此，她只能在后几名徘徊。

而从PS移植的大作——FF7（最终幻想VII），也因为对配置的要求太高使人望而却步。

在赛车迷中数极品系列最为风光，但它不是RPG和即时战略的对手，所以如此精品也只能排在十名以外了。

其它游戏如《银翼杀手》、《98足球经理》等也非等闲，只是我国玩友的玩龄不长，只接受大众化的游戏，因此，一个游戏红火几年或一辈子都没有出头之日也是正常。

希望大家把眼光放远点，看看榜外和十名以外，也不乏精品。

周振华君说的极是，不要只把目光放在前十名里，须知前十名的游戏也是从十名后爬上来的。不仅如此，希望读者朋友不要只把目光放在游戏上，聊天室是什么都可以说的。

黑龙江　郑瑞雪：

虽然DIABLO已快两岁了，但我仍保持着她出生时的那一份热情对待她，每当我仗剑行侠，让宝剑刺入恶魔的胸膛，真想大喝一声，I' m Hero！（咣铛，桌子倒了），我和我们DIABLO FANS对她如醉如痴，每每相约去电脑屋体验联手的感觉，因为是在IPX上，大家都看得见，所以修改便成了众矢之的，谁敢犯规：BEAR1，扁他，BEAR2，射他，SHOW电他，搞定。快乐了许久之后，我们又关注着DIABLO的同胞妹妹DIABLO II的诞生，真是望眼欲穿，我等到花儿也谢了，但我们都是BLIZZARD的FANS，想念她不会让我们失望的。

天津　赵阳：

《最终幻想7》推出半年多（以下简称FF7），至今才勉强挤上TOP 30，这不能不说是一种悲哀。论画面，几百个场景你找不到一点重复的影子；战斗，十数种幻兽，几十种魔法，随时切换的视角，以及那华丽的LIMIT技，无不充满魄力；至于紧凑的剧情，九位充满个性的人物，还有悲剧性的最终BOSS萨非罗斯，比起"仙剑"都有过之而无不及，至于那《风云》……

上面两位看来都是英文RPG的支持者（和在下一样），我真的为国产游戏担忧啊！

北京　董宗弟：

纵观当今世界，科技日新月异，PC游戏界也是精品辈出。于是玩家们开始了快餐式生活。"FPE+攻略+秘技"，早就成了随身必备品，近来又添新丁："补丁+修改器"。喊哩喀嚓先来一通儿改，玩家个个成了"DIABLO"，开杀……。不到1小时，游戏中的人名还未看清，就"THE END"了。这种"白开水"式的玩法，只有渴了才会喝，可喝过之后才发觉什么味道也没有。回身拿起"TOP TEN"选票，顿感刚才的一阵冲杀真没劲，还是老"仙剑"味道十足。

董宗弟同志，告诉你一个秘密，蓝星就是喝"白开水"长大的，他的理论是：白开水最解渴。

南京　刘啸：

我刚接触电脑，《盟军敢死队》是同学向我推荐的，刚开始一看到这个游戏并没有什么感觉，只是认为画面不错，但一上手才发现原来它这么值得我去琢磨。当我第一次用不同于攻略的方法打爆第一关时，那种兴奋之感和游戏欲望是那样强烈，这确实是一款好游戏，而且是一款不需要攻略的游戏，开动脑筋的同时别忘了：和平是多么来之不易啊……

是呀，和平是那么的来之不易，截至发稿前，世界某些地区还谈不上和平，看来游戏只是游戏，不能改变什么。

晶合实验室　蜃

榜主随笔

"呼……呼……"

"喂，Walker，醒醒，醒醒！"

"呼……呼……"

"Walker，你的榜评写了没有，赶紧交出来！"

"呼……呼……"

"Walker，快跑啊，着火了！"

"呼……呼……"

"Walker，老编来了！"

"啊，什么？在哪儿？快，拿我新换的隐身服，我的枪在什么地方？（哟，怎么说走嘴了）"

我窜将起来回头一看，但见那"慈祥"的老编早已"笑容可掬"地站在了我的身后，而编辑部的众小编不知何时全都埋头于各自的电脑后面，只剩下我一个人孤零零地站着。编辑部里安静极了，四下里只听得"噼里啪啦"的键盘声响成一片。

"这帮可恶的家伙，我就知道关键时刻谁也靠不住。"我恨恨地想着，顺手悄悄擦去桌上的一滩口水。

"Walker，你上班睡觉，情节恶劣，影响极坏，不严肃处理不足以平民愤，我看你这个月的奖金不必领了！"老编说完，恶狠狠地瞪了我一眼，"咣当"一声扬长而去。

我看着自己干瘪的钱包呆坐在椅子上，一股恶气斜刺里顶上脑门。我抽出暗藏在桌面下的3号枪，稳稳地靠在肩上，瞄准老编的背影，扣动扳机——唉，没敢放子弹……

生气归生气，榜我当然还得办，老编那厮想扼杀民族工业，我怎能让他得逞。再说光明正大的Walker大人我也不能辜负广大热情投票的玩家呀，算了，不与那小人一般见识。



Walker 榜评

大家请看本期排行榜，可谓天翻地覆。除了顽固的WinZip还稳坐头把交椅以外，其它软件多有变动。更有甚者的是Microsoft Regclean、Microsoft Office、Microsoft Power Toys for Win95、WPS97和WebFerret等5款软件被踢出榜去，一时间只见比尔·盖茨被踢得鼻青脸肿。而PaintShop Pro、McAfee VirusScan、GoldWave、Richwin和网络吸血鬼NetVampire则火线上榜，可谓来势汹汹。看到这里，Walker我赶忙拿起IPhone拨通了小盖的手机："我说小盖，你可得加把劲儿啊，有什么困难尽管说！咳，兄弟有难，做大哥的哪能坐视不管呢？"

榜中比较稳定（两头除外）的当数超级解霸、东方快车、KV300等几款软件，由此可见国内的软件厂商确实能够根据用户的需求和国情开发出有特点的产品，从而赢得了一片稳定的市场。不过下一步在不断稳定市场的同时也希望国内的软件厂商进一步提高技术水平，在系统实用软件方面也能有所突破。

上次榜评中说希望能看到大家的作品，这里就为大家奉上北京一位姓曹的读者写来的榜评：

"当你来到我的'烘焙机'里时，一定要在被烘成木乃伊之前去我的剧场里听一场大型交响音乐会。当你看见舞台上只有一人一乐器时，千万不要惊讶，因为台上的老人家就是世界上最伟大的音乐家——温·A·艾姆彼（WinAmp），而他手中的乐器就是他老人家潜心研究几年的乐器——MP3。"

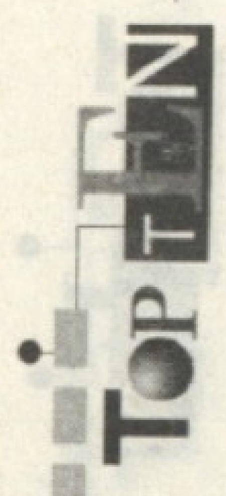
怎么样，还不错吧，衙役们，拿奖品。不过我记得WinAmp出生没几年，怎么变成老人家了？他自己肯定不答应。还好，这位朋友的名字在我电脑的GBK大字符集中也无法找到，温·A·艾姆彼先生再有意见可也没有办法，不过这奖品……说到这里我只觉周围有一股凉气袭来，原来横牙利齿的众小编听到奖品二字早已围将上来，这位朋友你再不来就……唔@!$#%&!

经过我与老编的据理力争，从这期开始本榜也要评选幸运读者了，本期的幸运读者是（哐，一声锣响）：**北京 陈思南 曹某 天津 田思明 安徽 陈世平 江西 刘阳 浙江 徐向荣 河北 郭淑芬 四川 邓倩 甘肃 周亮 湖北 何军**。第一次开奖当然要重奖，他们将获得由译者朱学恒先生提供的《龙枪编年史》一套，大家赶紧投票啊。

现在，大家请看本期榜评的左下角，那就是Walker大人我的玉照，很酷是不是？（哗！邮递员送来情书若干）啊，那不是Quake II……你猜对了，因此假如哪天你不幸在某个服务器上遇见了这个身影，那么你就不必费心逃跑了，立正自裁是你最好的选择，否则的话，哼哼……

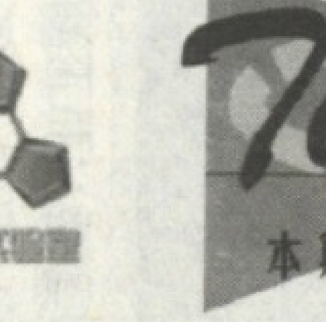
晶合实验室 Walker











名称	版本号	评价	名次	制作公司	发行方式	适用平台	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	5	1	Nico Mak Computing Inc.	Share	Win95/98/NT	压缩	156	○
ACDSee 32	V2.4	5	2	ACD Systems Ltd.	Share	Win95/98/NT	图形	134	↑
WinAmp	V2.10	5	3	Nullsoft Inc.	Share	Win95/98/NT	音乐	103	↓
超级解霸	V5.5	4	4	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	49	↑
Internet Explorer	V5.0	5	5	Microsoft	Free	Win95/98	网络	37	↓
东方快车	2000	4	5	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	37	↑
ICQ	V99a Alpha 2.03	5	7	Mirabilis	Share	Win95/98/NT	网络	32	↓
Go!Zilla	V3.3	5	8	GizmoNet	Free	Win95/98/NT	网络	30	↑
FPE	2000	5	9	第三波	商业	Win95/98	修改	29	↑
KV300	Y+	4	10	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98	杀毒	24	↓
PaintShop Pro	V5.01	5	11	Jasc Software Inc.	Share	Win95/98/NT	图形	21	↑
Magicwin98	V1.2	4	12	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	Share	Win95/98	内码	20	↑
Photoshop	V5.02	5	13	Adobe Systems Incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	17	↓
Netscape Communicator	V4.5	5	14	Netscape	Free	Win95/98/NT	网络	15	↓
Njstar Communicator	V2.0	5	15	NJSTAR Software	Share	Win95/NT4.0	内码	12	↓
McAfee VirusScan	V4.02	5	16	Network Associates	Share	Win95/98	杀毒	11	↑
GoldWave	V4.02	5	17	Chris Craig	Share	Win95/98/NT	音乐	10	↑
金山词霸	III	4	17	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	10	↓
Richwin	97	4	19	四通利方	商业	Win95/98/NT	中文平台	9	首次上榜
NetVampire	V3.01	4	20	Alex Shovkoplyas	Free	Win95/98/NT	网络	7	首次上榜



大众软件服务快车

本期广告索引

晶合软件广场

大众软件邮购中心

大众软件 特别推荐

新款软件	邮购价	网员价
WPS2000	980	785
金山游侠Ⅱ	78	70
决战朝鲜	78	70
开天辟地背单词	68	61
半条命	148	133
三角洲特种部队	149	127
无畏战车	149	127
明星之梦	88	70
东方不败	80	75
千典游戏龙 3	28	25
硬盘保护者	148	110
起义Ⅱ-再造帝国	138	120

精品软件	邮购价	网员价
大富翁 4	128	102
生死之间Ⅱ	98	78
古墓丽影Ⅲ	148	118
魔法门英雄无敌Ⅲ	148	133
世界足球经理	148	133
模拟城市3000	149	119
世界大战	148	126
黑暗复仇	138	110
奇异世界之阿比逃亡	148	126
星际争霸-母巢之战	148	118
古文明霸王传	98	78
骑士与商人	149	119
上帝也疯狂	159	127
霹雳小组Ⅱ	118	94
盟军敢死队(中文版)	148	126
装甲指挥官	148	118
三国群英传Ⅱ	69	55
游戏修改大师	98	80
三国志Ⅳ	168	134
风色幻想	69	55

教育软件	邮购价	网员价
树人家教98版初一篇	78	63
树人家教98版初二篇	78	63
树人98版初三及中考	88	70
树人家教98版高一篇	88	70
树人家教98版高二篇	88	70
树人98版高考文科	78	63
树人98版高考理科	78	63
英语碟中碟	188	150
金洪恩科教礼包	398	318
电脑学校2000	129	103
手把手教初中套装	220	176
CSC初中版	1600	1350
CSC高中版	1800	1530
开天辟地Ⅱ	125	100

工具软件	邮购价	网员价
瑞星9.0	230	184
行天98(新版)	118	106
KV300+	260	156
企鹅杀毒套装	298	253
企鹅套装Ⅲ	390	312
外商投资企业名录	320	256
超级解霸5.5	98	78
个人电脑典藏续集	48	38
经济法律文书范本	490	400
家庭律师豪华版	128	102
家庭律师标准版	78	63

系统软件	邮购价	网员价
Windows 98中文版	1998	1598
WPS 1-2-3	980	784
中文之星2.97	1380	1104
IQ网络搜寻家98	320	256
办公商务2000	365	292
电脑急救专家	125	100
我的办公室	288	230
太和威克专业排版	2280	2000
管家婆 For win	2800	2520

翻译软件	邮购价	网员价
东方快车2000黄金版	260	208
东方快车2000增强版	150	128
东方快车2000标准版	48	38
金山词霸Ⅲ标准版	48	38
通译句王大众软件版	60	30

以上产品在晶合软件销售连锁组织(大众软件服务部)各专卖店均有销售,大众软件邮购中心可办理邮购业务。

每款软件(需加5.00元邮费,特快专递30.00元),收到汇款24小时内发货。

可在大众软件邮购中心邮购的刊物

品名	零售价	邮费	特快专递
95年月刊(9,10,11)	3.00	3.50	30.00
96年月刊(4,6,7,11,12)	3.00	3.50	30.00
97年月刊(4-6,8-12)	6.00	3.50	30.00
98年月刊(4,5,7,11,12)	6.50	3.50	30.00
99年2月上、下	5.00	3.50	30.00
99年3月上、下	5.00	3.50	30.00
99年4月上、下	5.00	3.50	30.00
大众软件96年增刊	22.00	5.00	35.00
大众软件97年增刊	18.00	5.00	35.00
大众软件97合订本上	25.00	6.00	35.00
大众软件97合订本下	25.00	6.00	35.00
大众软件98合订本上	28.00	6.00	35.00
大众软件98合订本下	28.00	6.00	35.00
大众软件CD(总第1-4,6期)	15.00	8.00	25.00
大众软件CD98年4月,7-10月	19.00	8.00	25.00
大众软件CD99年 4月	19.00	8.00	25.00
大众软件98合订本下CD(附赠心跳回忆简体中文版)	38.00	8.00	25.00
电脑美术作品制作与欣赏	18.00	5.00	35.00
1998 TOP 100电脑游戏精选	17.50	5.00	35.00

请读者朋友们注意:

由于近期邮资调价,自4月15日起,大众软件邮购中心针对《大众软件》期刊、光盘的邮费将做相应调整。具体邮费详见上表。

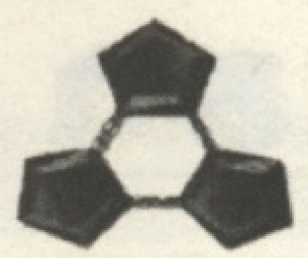
大众软件邮购中心电子邮箱已经开通,欢迎广大读者来信。E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

参加大众软件邮购中心网员的读者请打咨询电话:(010)67024050

注:由于产品品种繁多不能尽刊,需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费1.00元)。

大众软件邮购中心 邮购地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051 收件人:大众软件邮购中心 电话:(010)67024050

晶合软件销售连锁组织



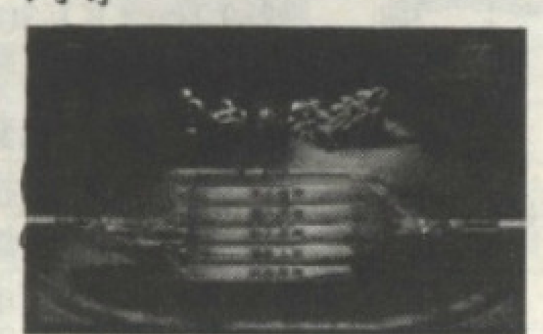
感谢以下厂家对晶合软件销售连锁组织的支持:(排名不分先后)

1.江民公司:KV300+、KV3000



KV300+

2.金洪恩公司:自由与荣耀、开天辟地背单词等



自由与荣耀

3.新天地互动:魔法师传奇中文版、盟军敢死队(中文版)



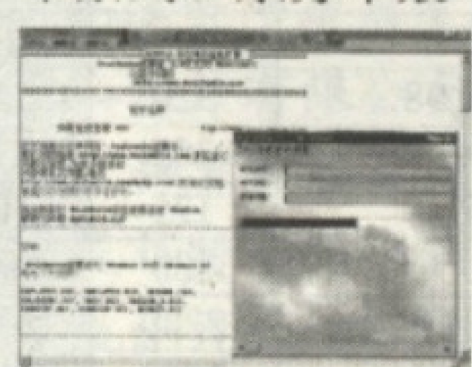
盟军敢死队(中文版)

4.金山公司:WPS2000、金山词霸、决战朝鲜、逐鹿中原等



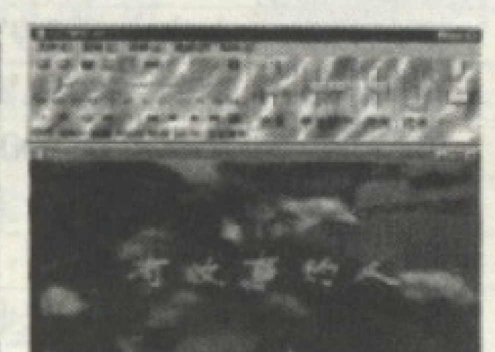
金山词霸III

5.实达铭泰:东方快车系列、东方不败



东方快车

6.豪杰公司:超级解霸系列



超级解霸

7.奥美公司:暗黑破坏神、半条命、星际争霸



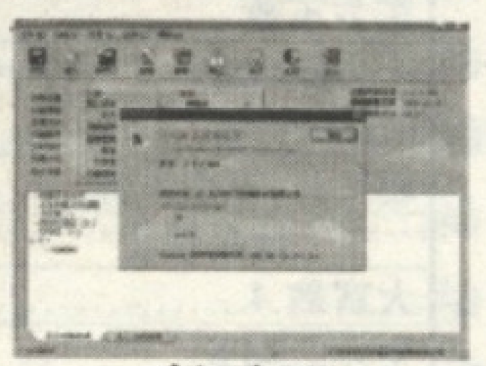
星际争霸

8.第三波公司:三国志IV、装甲指挥官



装甲指挥官

9.北京时代先锋公司:行天98、行天98网络版



行天98

在上一期的杂志中,晶合软件销售连锁组织提出了"**软件服务在晶合**"的口号,得到众多正版厂商的支持,各厂商充分肯定了"晶合软件销售连锁组织"将"**服务**"放在软件销售首位的发展目标,以"**服务**"促销售将成为厂家与晶合软件销售连锁组织的桥梁。

晶合(大众)北京软件专卖店

晶合北京总店
地址:崇文门西大街6号楼
电话:65266244 转 61

晶合北京一分店
地址:中关村现代电子市场二层
电话:62630299

晶合北京长椿街分店
地址:宣武门西大街丙103号
电话:66018119

晶合北京万寿路分店
地址:海淀区万寿路20号
电话:68159093

晶合北京和平里分店
地址:东城区和平里中街12号
电话:84210214

晶合北京大兴分店
地址:北京大兴兴丰大街62号
电话:69202500

晶合北京光明楼分店
地址:崇文区龙潭北里3条2号
电话:67124967

在北京地区诚征合作伙伴,欢迎加盟晶合软件销售连锁组织。
联系电话:1331003451
联系人:冯立群

新建分部

★晶合北京垂杨柳分店
地址:广渠门外大街28号楼东1号
电话:67786334 联系人:赵德隆

★晶合海口宏胜
地址:海口海秀大道10号DC电脑城18号
电话:6717056 联系人:张少菊

★晶合萍乡未来电脑
地址:萍乡市迎宾路1号市财政局侧
电话:6811951 联系人:刘刚

★晶合柳州分部
地址:三中路45号好机汇电脑超市2011号
电话:2835821 联系人:郑震

★晶合保定丽景
地址:五四西路153号新市区人民政府对面
电话:3035112 联系人:赵宁

★晶合遵义天地
地址:遵义香港路罗庄电脑城F2-04座
电话:8633815 联系人:陈亚君

全国晶合(大众)软件销售连锁专卖店

- **晶合海口宏胜** 电话:6717056 张少菊
- **晶合厦门新鸿杰(第三综合经营部)** 电话:2210179 王作斌
- **晶合兰州龙安** 电话:8811591 郭蔚
- **晶合苏州沧浪** 电话:7246529 成坚一
- **晶合上海钜隆** 电话:62104588 卢永伟
- **晶合杭州南北** 电话:8073048 刘得庞
- **晶合昆明棒子** 电话:5176880 王全文
- **晶合西安通信** 电话:2246679 崔志刚
- **晶合锦州北方** 电话:3131788 王芳
- **晶合太原和生** 电话:7234490 师文侠
- **晶合长沙科海** 电话:2235356 尹浙
- **晶合贵阳兄弟** 电话:5894210 林光
- **晶合郑州杜征** 电话:3852314 杜征
- **晶合石家庄浪潮** 电话:8613050 魏长明
- **晶合石家庄自然** 电话:5813995 万雷
- **晶合新疆华顺** 电话:2849854 韩浩
- **晶合柳州分部** 电话:2835821 郑震
- **晶合保定丽景** 电话:3035112 常丽景
- **晶合南京新高** 电话:3371783 侯燕
- **晶合哈尔滨金北方** 电话:6259031 高大海
- **晶合长春安航** 电话:5656612 孙喆
- **晶合武汉精恒** 电话:87654137 林谦
- **晶合宁波今日** 电话:7248229 杨兴科
- **晶合安阳天天电脑** 电话:5935740 马永翔
- **晶合周口海天** 电话:8265701 任蕾
- **晶合齐齐哈尔光大** 电话:2404644 马殿光
- **晶合大同中利雅** 电话:2044320 李军
- **晶合南宁奥讯** 电话:2621521 孙兰芳
- **晶合萍乡未来电脑** 电话:6811951 刘刚
- **晶合大连维尔** 电话:2817847 隋凯
- **晶合开封大众电脑** 电话:5958268 徐斌

★ 欢迎没有设立晶合软件销售连锁专卖店的城市加盟我们的组织! ★

晶合软件销售连锁组织 联系电话:(010)62522939、82621604、82621605、82610936 E-mail:jhls1@popsoft.com.cn



电脑会坏吗?



"超级保镖"伴电脑一生平安!

隆重上市

北京班尼菲特公司荣誉出品
跨世纪产品"超级保镖"

用电脑,几乎任何事情都隐藏着危险,***错误的设置、意外的删除、系统感染病毒、不兼容的系统文件、程序冲突和大量的软件错误***都会使你感到无比烦恼,甚至,当你将来删除软件时也可能使你的硬盘充满垃圾文件,大大削弱你的计算机功能。所有这些问题,"超级保镖"都可以为你轻松解决。如果你是电脑初学者,可以放心使用,甚至更改系统设置、新建或删除文件而不必担心电脑系统遭到破坏; 即使你对电脑非常了解,它也可以帮助你安装各类新软件,不会因软件冲突而导致原有系统无法正常运行。

超级保镖的技术特点:

1.纯软件保护措施,安装容易,免拆机

以软件保护WIN95/WIN98操作系统,不影响主机效能,不占插槽。

2.计算机系统整体固化技术

对计算机系统内的原有数据及资料进行整体"写保护",不需另存备份,不占额外的硬盘空间。

3.操作系统无缝嵌入技术

本软件不会与其它软件或硬件产生冲突,不会影响其它软件在WIN95/WIN98操作系统下的运行效果和速度。

诚征各地代理经销商

垂询热线: 010-62638345　010-62628888-61210
传　　真: 010-62638346
联系部门: 国内销售部　市场部
地　　址: 北京市海淀区知春路76号翠宫饭店1210
邮　　编: 100086

北京班尼菲特有限公司
Beijing Benefit Co.,Ltd.

北京市第二届普教系统教育软件博览会

1999年5月27日－31日

北京·军事博物馆

主办单位：

北京市教育委员会

北京市崇文区电化教育馆

协办单位：

北京泰盛德电子有限公司



垂询方式：

电话:67020484(传真)、67043581

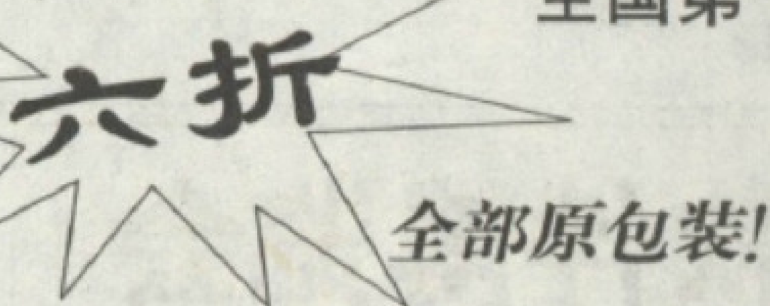
1381106265、1371157070、1381320361

地址:崇文区西草市东街66号

联系人:孙毅 田薇 高秋香 刘华 曹昜

E-mail: cwdjg@public.bta.net.cn

Homepage: http://www.soft.cnedu.net



全国第一家大型软件俱乐部　　三千种产品全部六～八折优惠直销

加盟万众软件俱乐部

万众分销·必属精品

亲爱的朋友：您好！

我们万众合力公司从成立之初就立足正版软件的开发与销售，是中国软件行业协会(CSIA)正式会员。目前已开发和总承销了以《读者》200期多媒体光盘为代表的五十余种产品，同全国各地有两百多家分销商有着紧密的合作关系。为了进一步扩大正版软件市场，拓宽软件流通渠道，为了给各地朋友提供满意的售前咨询、售后服务，推荐精品软件，在各方面的支持下，我们组建了“万众软件俱乐部”，希望我们的努力工作能够得到您的承认和支持，为了我们共同的民族软件事业做出一份工作!

入会办法:

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理；(新会员需注明“新会员”字样)2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品:

	定价／优惠价(元)
★KV300+	260/156
★开天辟地Ⅱ	125/75
★随心所欲说英语	148/88
★东方快车2000(黄金版)	260/156
★超级解霸5.5	98/59
★瑞星9.0	230/138
★金山词霸Ⅲ(通译科技版)	120/72
★轻轻松松背单词	78/47
★中华经典98－企鹅套装4	396/240
★《读者》200期多媒体典藏(3CD)	88/53

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

教学类:	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
词汇的奥秘Ⅱ(2CD)	117/93
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
电脑学校2000(4CD)	129/103
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
医圣	48/38
金山词霸Ⅲ(标准版)	48/38
金山词霸Ⅲ(企业经贸版)	160/128
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78

	定价／优惠价(元)
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Windows98	98/78
即学即会Internet	98/78
计算机等级考试一级DOS(含书)	42/33
计算机等级考试一级Windows(含书)	42/33
计算机等级考试一级B(含书)	42/33
计算机等级考试二级C语言(含书)	42/33
计算机等级考试二级Q Basic(含书)	42/33
计算机等级考试二级Foxbase(含书)	42/33
用多媒体学棋牌(4CD)	128/102
C语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用数据库语言学习合集(5CD)	88/70
工具类:	
东方不败(游戏修改工具)	80/64
Office2000中文测试版	200/160
VRV杀毒套装	199/160
游戏修改大师	98/78
东方快车2000(标准版)	48/38
东方快车2000(增强版)	160/128

	定价／优惠价(元)
电脑急救专家	125/100
实用工具快车	38/30
法律之星98	150/120
华正CAXA电子图板98	650/520
WPS2000	980/780
CCED6.0	660/528
KILL98认证版	380/304
连邦工具套装Ⅱ	218/174
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98中文标准版	1998/1600
电子图书类:	
《读者》98合订本光盘(2CD)	38/30
个人电脑续集(2CD)	48/38
新美世界第二期(2CD)	35/28
游戏类:	
英雄无敌Ⅲ	148/118
半条命	148/118
疯狂大脚车Ⅱ	149/119
车王争霸Ⅱ	149/119
风色幻想	69/55
心跳的回忆	38/30

	定价／优惠价(元)
天龙八部	69/55
三国群英传Ⅱ	69/55
麻将大师Ⅱ	99/79
模拟城市3000	149/119
星际争霸Ⅱ－母巢之战	148/118
装甲雄师Ⅱ	148/118
古文明霸王传	98/78
极品飞车Ⅲ	159/127
大富翁Ⅳ(2CD)	128/102
盟军敢死队(中文版)	148/118
沙丘2000	148/118
古墓丽影Ⅲ	148/118
风云	69/55
装甲指挥官	148/118
美少女梦工厂	98/78
上帝也疯狂(中文版)	159/127
其它:	
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
电脑爱好者(冬季版)	35/28
电脑爱好者99年(第一期)	35/28

北京万众合力科技有限责任公司　《万众软件俱乐部》　咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)　联系人：罗雪松
汇款地址：北京双榆树101号信箱　邮编：100086　监督电话：010-62510135(公司总部)、010-63150000(消费者协会)
总部地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335(320 332 302 811路公共汽车人民大学站下车向北200米路西)

"防、查、杀、修、扩"全方位的计算机杀毒软件

连续三年雄踞连邦排行榜榜首　荣获五项十佳软件奖

KV300+

SCAN AND KILL VIRUS TOOLS

计算机杀病毒工具

最新版 Y+版

重要功能

一、在线式"实时监测"病毒防火墙，实时防范外来病毒和黑客程序的侵犯。
二、国内唯一具备的扩展开放式和封闭式两类查毒方案，全面查解新病毒。
三、独特的病毒广谱特征码过滤器，可对付二千多种引导区病毒和三千多种宏病毒，杀尽在中国流行的各种病毒。
四、将杀毒与修复有机地结合，使硬盘重要的数据得以修复，自从有了这项功能，KV300已使上万个硬盘起死回生。
五、自我报警、自我防毒、自我扩充查毒，使用简洁、人机对话方便。

KV300拥有一百万的正版用户，被各大部委、军队系统、金融证券、企事业单位等各行业广泛使用。

警惕

中文WORD97宏病毒已经流行

有极大破坏性的首例国产

北京江民新技术有限责任公司技术研发部的KV300快速反病毒响应小组紧急提醒广大计算机用户，要注意防范一种隐蔽性、破坏性极大的、名为"July.killer"（又名"七月杀手"）的国人编写的中文WORD97宏病毒。

病毒的破坏和表现：

当计算机感染了该病毒时，一旦到了七月一日至三十一日期间，用户在使用WORD时，病毒会弹出一个标题为"醒世恒言"的简体汉字对话框，如下图所示。

框内的文字内容是有些偏激的话，病毒逼迫用户用"确定"键表示与其一致的观点，否则，选择三次"取消"键的话，后果将十分严重，病毒悄悄的将硬盘中C盘根目录下的自动批处理文件AUTOEXEC.BAT的原来文件内容全删除,再特别写进一个破坏性非常严重的命令代码:DELTREE/Y C:\，这样用户再次启动计算机时,用户C盘下的所有文件都将被删除掉,计算机将瘫痪掉,该病毒是一种非常严重的恶性病毒。

病毒的机理：

该病毒能感染WORD97DOT及DOC文件，感染通用模板文件NORMAL.DOT，并通过它来感染其它未被感染的、或新建立的DOC文件；它更有与其他宏病毒不同之处：当首次打开带毒的文件，病毒会在C盘根目录下复制一个名称为："AUTOEXEC.DOT的病毒附本，该文件中隐藏着该病毒的所有代码。

当WORD一运行时，WORD会自动调用AUTOEXEC.DOT文件，病毒被激活，抢先感染了通用模板文件NORMAL.DOT文件，该病毒会自动关闭WORD系统"工具（T）"中的"宏（M）"、"模板和加载项（I）"及"自定义（C）"栏目，因而看不到当前WORD文档的病毒宏，因此，不能使用简单的"手工删除"方法来删除病毒宏。该病毒还会"以毒攻毒"，如文件中还有其它宏病毒，它会杀掉，独霸计算机。

杀毒和预防方法：

首先，用户可以将机器中的危险文件DELTREE.EXE改为别的名称，即可预防该病毒的严重破坏，但这并不是好办法。北京江民公司3月20日推出的KV300（Y+）杀毒软件可以彻底的清除该病毒！建议广大用户在该病毒七月发作前能彻底清除干净，同时，为了更好的预防此类病毒，江民公司建议广大的计算机用户使用KVW3000实时监测软件，该软件可以在计算机工作的每时每刻监测、预警外来的病毒，其广谱智能化的先进技术可防范外来磁盘、光盘、Internet网的宏病毒等。广大的用户如需要升级和了解有关详细资料，可从江民公司的网站 http://www2.east.cn.net/~wjm 上得到。

醒世恒言

当今社会太[illegible]，太不[illegible]了！（1）

确定

取消

非常正确

零售价：260元

一次购买　长久受益　公告支持　拷贝升级　日久盘坏　工本费换

全国各地KV300服务中心

北京寄乐氏总店：010-62241373　贵阳寄乐氏：0851-6815839　银川寄乐氏：0951-5065304　石家庄寄乐氏：0311-7034567　宁波寄乐氏：0574-7293226　荆州寄乐氏：0716-8225990　天津万众：022-24218599　厦门金科达：0592-2099935

大连寄乐氏：0411-2654893　贵阳寄乐氏：0851-5810810　武汉寄乐氏：027-7877246　天津日寄乐氏：022-27491818　保定寄乐氏：0312-3152011　汕头寄乐氏：0754-8868856　大庆金脑卡：0459-6319892　银川鸿鑫：0951-5012774

乌鲁木齐寄乐氏：0990-228171　昆明寄乐氏：0871-3345178　太原寄乐氏：0351-4170218　呼市寄乐氏：0471-6281731　上海寄乐氏：021-63743028　佛山寄乐氏：0757-2275778　合肥恒达：0551-2849523　兰州惠通：0931-8864220

升级网址：http://www2.east.cn.net/~wjm　http://www.jiangmin.com

北京江民新技术有限责任公司

地址：北京市海淀路171号大华商厦写字楼A座201
电话：62510187，62510116　邮编：100086
邮购价格：260元　换盘费：20元(另加10元邮费)
KV100 KV200升级费：100元



正版 100

反盗版联合大行动

★ 100元5张　★ 优惠期6个月
★ 数百种任选取　★ 欲购从速

"正版 100"是由国内三十余家出版制作单位联合推出的一项捉销活动，以平均每张 20 元的优惠价格奉献给消费者。消费者可以从以下目录中任选 5 张，以 100 元人民币的价格购买。邮购 5 张以上数量不限，每张加收 20 元，统一只收邮费 10 元。**邮购时请注明品种编号、名称。两张盘以上需成套购买。**如方便请注明购买人、联系电话。其它咨询请与北京银冠电子科技公司联系。诚聘销售代理，欢迎加盟"正版 100"。专卖店：北京海淀区中关村路 62 号(320、365、355 路汽车中关村站西 30 米)

电脑教育类

A001. 电脑总动员
A002. 电脑入门 2
A003. 多媒体百科
A004. 轻松漫游 INTERNET
A005. JAVA 入门与提高
A006. 跟我学用 Word97 中文版
A007. 图形图象大世界
A008. 3DS 4.0 三维动画速成（专业版）
A009. 轻松学 Corel Draw 8.0（中英文）
A010. 跨越 PHOTO SHOP 4.0（增强版）
A011. 文字处理专家 WORD 7.0
A012. 超级简报专家 POWER POINT 7.0
A013. 跟我学用 EXCEL97 中文版
A014. 3DS MAX2 十日通
A015. 计算机基础知识全面速成
A016. 计算机等级考试（1）
A017. WIN98 中文版实战指南
A018. 实战 3DS MAX
A019. WIN98 快速入门
A020. 电脑美术设计教程
A021. 精通 PhotoShop 5.0
A022. 网上行
A023. 自学 Windows98 中文版
A024. Authorware4 编程全面速成
A025. 多媒体教程
A026. "手把手"教学软件—PhotoShop4
A027. "手把手"教学软件—AUTO CAD R13
A028. 三维立体画大全
A029. 软硬件一点通
A030. 精通 Authorware3.5 篇
A031. 精通 PhotoShop&Windows'95 篇
A032. PhotoShop 专家指导
A033. VBScript™揭秘
A034. MIDI 技术与 MIDI 音乐制作
A035. 突击入网
A036. 实战 Windows NT4.0
A037. 走进 COREL DRAW
A038. 电脑合家欢
A039. 中文 WIN95 用法详解与举例
A040. 用多媒体学 Visual FoxPro
A041. 用多媒体学 Visual Basic
A042. 用多媒体学 Delphi
A043. 用多媒体学 Visual C++
A044. 用多媒体学 Borland C++
A045. 用多媒体学 Turbo C
A046. 用多媒体学 SQL Server
A047. 用多媒体学 Access
A048. 计算机等级考试教程(一级 B)
A049. 计算机等级考试教程(一级 DOS 版)
A050. 多媒体教育软件
A051. 全国公务员考试
A052. 妙手点拨 3D MAX
A053. Office97 入门教程
A054. PREMIERE 动画总动员
A055. PHOTOSHOP 5.0 有画好说
A056. 即学即用 Word 7.0
A057. 多媒体电脑的秘密
A058. 自学 Pagemaker6.5C
A059. 实战—3D 入门
A060. 实战—AUTO CAD
A061. 实战—COREL DRAW
A062. 实战—电脑 DIY
A063. 电脑纵横
A064. 基于《Windows NT》的网络技术
A065. 实战专家—教育与认证
A066. 98 最新完全电脑手册
A067. 仙人指路—上网指导
A068. Visual FoxPro3.0 从入门到精通
A069. 实战 VB5.0
A070. 多媒体电脑从入门到精通
A071. 轻轻松松学中文 Word97
A072. Internet 轻松上网教程
A073. 计算机操作与上机指导
A074. 轻轻松松学 EXCEL97

英语（外语）学习类

B001. 大嘴英语
B002. 365 天轻松英语（春季版）
B003. 365 天轻松英语（夏季版）
B004. 365 天轻松英语（秋冬季版）
B005. 英语漫画通（1）、（2）、（3） 3CD
B006. 中小学生日用英语
B007. 电影风暴《简爱》 2CD
B008. 电影风暴《飘》 6 CD
B009. 电影风暴《茶花女》 2 CD
B010. 电影风暴《一夜风流》 2 CD
B011. 电影风暴《魂断蓝桥》 2 CD
B012. 电影风暴《卡萨布兰卡》 2 CD
B013. 《茶花女》（中英文）
B014. 《双城记》（中英文）
B015. 《包法利夫人》（中英文）
B016. 《理智与情感》（中英文）
B017. 《查特莱夫人的情人》（中英文）
B018. 《红与黑》（中英文） 2CD
B019. 《简爱》（中英文） 2CD
B020. 轻轻松松进考场（初一—初三）3CD
B021. 英语同步学（初一—初三） 3CD
B022. 美语每日一句
B023. 新空中英语教室
B024. 英语实践—美国会话
B025. 英语实践—英国会话
B026. 英语实践—阅读与理解
B027. 英语学习
B028. 美语语音突破
B029. 百变音标一点通
B030. 词汇通—英语单词结构
B031. 英语捷径
B032. 英语高考冲刺
B033. 发音宝典(英语、法语、日语)

儿童教育类

C001. 我的动物王国
C002. 中国少年儿童百科全书
C003. 波波鼠与为什么（动物篇）
C004. 恐龙画册
C005. 老鼠看书咬文嚼字 5.02
C006. 儿童学绘画
C007. 我要上大学(A)、(B) 2CD
C008. 你的好朋友
C009. 大鲨鱼
C010. 鲸的世界
C011. 马德琳和她精彩的木偶戏
C012. 西游记(上)、(下) 2CD
C013. 过成语山
C014. 太空探险
C015. 海洋探秘
C016. 宇宙漫游
C017. 奥齐的世界
C018. 海滨旅行记
C019. 狩猎远征
C020. 小学生学拼音
C027. 清华园丁
C028. 我的第一本双语画册
C029. 怎样写好作文(小学版基础篇)
C030. 怎样写好作文(小学版升学篇)
C031. 怎样写好作文(高中版基础篇)
C032. 怎样写好作文(高中版升学篇)
C033. 初二、三物理同步学 2CD
C034. 初中化学同步学
C035. 初一、二、三语文同步学 3CD
C036. 初一、二、三数学同步学 3CD
C037. 七彩魔方系列—词汇通
C038. 儿童学电脑
C039. 世界童话宝藏(一)、(二) 2CD
C040. 趣味唐诗选 5CD
C041. 转转龟上学历险记
C042. 转转龟捉迷藏
C043. 小红帽
C044. 潘朵拉的盒子
C045. 草原上
C046. 金发歌蒂和三只熊
C047. 万花筒
C048. 画说成语
C049. 西游记
C050. 水浒传
C051. 三国演义
C052. 红楼梦
C053. 感受英语
C054. 我编你讲
C055. 十万个为什么—动物篇
C056. 十万个为什么—天文篇
C057. 十万个为什么—百科篇
C058. 十万个为什么—植物篇
C059. 佳儿成龙记
C060. 神龙少年(大型游戏式教育软件)
C061. 儿歌专辑
C062. 阿公讲古系列—胡罗卜取妻
C063. 阿公讲古系列—戚坎寺
C064. 阿公讲古系列—窑业世家
C065. 阿公讲古系列——虎姑婆
C066. 益智乐园
C067. 智慧城堡
C068. 三毛

游戏类

D001. 通关圣手 GAME KEY 98
D004. 云霄飞车
D005. 世界枪王
D007. 游戏工厂
D008. 水上狂飙
D009. 国际冠军拉力赛
D010. 齐天大圣
D011. 水浒传.聚义篇
D013. 雷神之锤
D014. 大唐诗录
D015. 终极毁灭战士
D019. 98 游戏宝典(A)、(B) 2 CD
D020. 州际风暴(A)、(B) 2 CD
D021. 地道战
D022. 拼图游戏大全
D025. 孤胆枪手
D026. 勇闯魔窟
D027. 整人专家
D028. 烽火连天
D029. 灌篮金刚
D030. 毁灭者(A)、(B) 2 CD
D031. 魔鬼大峡谷
D032. 宇宙冒险家(A)(B)(C) 3CD
D033. 游戏时代(1)
D034. 官渡
D035. 赤壁
D036. 镜花缘(A)、(B) 2CD
D037. 卡通总动员(A)、(B) 2CD
D038. 凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇
D041. 陆军战将
D042. 无悔的十字军战士 II
D043. 银河私掠者 II (A)(B)(C) 3CD
D044. 模拟城市大飙车
D045. 棋牌大师
D046. 英语游侠
D047. 97 游戏白皮书
D048. 足球 96
D049. 侏罗纪圣战
D050. 无限飞行
D051. 雷霆战机
D052. 生化悍将 II 2CD
D053. 飞狼大战卡曼契 2CD
D054. 秦始皇陵之谜
D055. 赤日
D056. POWER F1 大奖赛
D057. 古墓丽影 I
D058. 玛雅历险
D059. G 档案
D060. 炎龙骑士团 II
D061. 剑侠情缘 2CD
D062. 疯狂飞机
D063. 明星大赛
D064. 车王争霸
D065. NBA 97
D066. 第十一小时 4CD
D067. 小丑奇兵
D068. 魔宫快打
D069. 星际大战
D070. 雷曼
D071. 烈火少林
D072. 滑板英雄

工具类

E001. 金山词霸 2
E002. 超级解霸 4.5（正版 100 专用）
E003. 共享风暴 1
E004. 共享风暴 2 (A)、(B) 2 CD
E005. 万维观址
E006. 万维金典
E007. 软件伴侣
E008. 三维地图册
E010. 长城全真字型
E011. 写作之星
E012. 华建电子词典 2.0
E013. 网络时代 (1)
E014. 惠软全家福
E015. 公司宝典—电子文秘系统
E016. 方正奥思'98 (学习版)
E017. 文友办公系统(字库、标准版)
E018. 指南针图书及电子出版物查询系统(普及版)
E019. 阶梯百宝箱
E020. 共享风暴 3 (A)、(B) 2CD
E021. 共享风暴 4 (A)、(B) 2CD
E022. 漫步者 I—魔音世界
E023. 漫步者 II—壁纸千寻
E024. 音乐小制作
E025. 多媒体制作工具大全
E026. 软件高速路(共享软件精华)(1)(2) 2CD
E027. 东方快车 98
E028. 行天 98(杀毒软件—正版 100 专用版)
E029. 电脑像册

素材库

F001. 三维动画素材大全(1)(2)(3) 3CD
F002. 电脑美术图库(1)、(2) 2CD
F003. 世界风光素材库
F004. 世界建筑图库
F005. 古代建筑素材库—颐和园·北海
F006. 古代建筑素材库—故宫
F007. 古代建筑素材库—十三陵
F008. 少数民族纹样素材库—广西刺绣
F009. 少数民族纹样素材库—广西织锦
F010. 相机中的世界
F011. 世界城市雕塑艺术图库
F012. 古代建筑素材库—建筑装饰图案(1)(2) 2CD
F013. 少数民族装饰纹样素材库—贵州苗族刺绣
F014. 少数民族装饰纹样素材库—贵州苗族挑花
F015. 中国民间吉祥图案
F016. 古代建筑素材库—承德避暑山庄
F017. 古代建筑素材库—清东、西陵
F018. 古代建筑素材库—北京坛庙
F019. 设计魔典(A)、(B) 2CD
F020. 流行都市(A)、(B) 2CD
F021. 未来奇观宇宙天体
F022. 世界未来工业设计
F023. 国外店面装璜精选素材库
F024. 超级手绘图库—俏皮档案篇
F025. 超级手绘图库—星座生肖档案篇
F026. 超级手绘图库—上班族专用图库
F027. 超级手绘图库—邀请函
F028. 超级手绘图库—校园篇(1)(2)2CD
F029. 超级手绘图库—食品篇(1)(2)2CD
F030. 超级手绘图库—节庆篇(1)(2)2CD
F031. 超级手绘图库—店头篇(1)(2)2CD
F032. 超级手绘图库—可爱植物篇
F033. 超级手绘图库—交通工具篇
F034. 超级手绘图库—可爱人物篇
F035. 超级手绘图库—生活用品篇
F036. 世界百年广告招贴汇编

文化艺术类

G001. 世界美术名作赏析(一)(二) 2CD
G002. 外国建筑艺术欣赏
G003. 世界名家名曲赏析(上)(下) 2CD
G004. 中国摄影艺术作品精选
G005. 世界文化遗产—故宫
G006. 苏州园林
G007. 布达拉宫
G008. 国外现代家庭装饰
G009. 国外最新家具
G010. 卢浮宫艺术赏析·雕塑
G011. 中国美术全集(总目)
G012. 中国古代诗词风韵
G013. 长城
G014. 室内装饰装修设计
G015. 中国园林艺术
G016. 中国的世界遗产
G017. 建筑外观设计
G018. 收藏系列—世界流通铸币
G019. 中华名胜
G020. 中国陶瓷图典(上)
G021. 中国青年油画展
G022. 七彩音乐
G023. 明代古典家具鉴赏(1)、(2) 2CD
G024. 清代古典家具鉴赏(1)、(2) 2CD
G025. 中国近代建筑
G026. 建筑室内装饰装修
G027. 中国美术学院油画精品(欣赏篇、教学篇)2CD
G028. 一曲牵情

知识百科及电子图书

H001. 异域之音
H002. 中科音效
H003. 音乐殿堂
H004. 宋庆龄
H005. 南京大屠杀
H006. 成功之路—挑战 IQ.EQ
H007. 赴美留学指南
H008. 车迷宝典
H009. 现代摩托车精品鉴赏
H010. 汽车世界
H011. 现代美容美发
H012. 现代流行服装
H013. 征服天空
H014. 海上巨人
H015. 中国家庭美食
H016. 摄影记者
H017. 名著精选—红楼梦（中英
H018. 名著精选—离骚（中英文
H019. 名著精选—西厢记（中英
H020. 名著精选—水浒传（中英
H021. 名著精选—儒林外史（中
H022. 名著精选—牡丹亭（中英
H023. 名著精选—西游记（中英
H024. 名著精选—金瓶梅（中英
H025. 名著精选—三国演义（中
H026. 名著精选—聊斋志异（中
H027. 《多媒体世界》93-97 年
H028. 《多媒体世界》配套光盘 2 期
H029. 耳穴的诊断与治疗
H030. 令人震惊的科学
H031. 地球的奥秘
H032. 气象的奥秘
H033. 股海引航
H034. 人体奥秘
H035. 创业入门
H036. 尼罗河—通往埃及的门户
H037. 世界橄榄球博览
H039. 丝绸之旅
H040. 战略家的头脑—孙子兵
H041. 移民美国指南
H042. 孙子兵法
H043. 光盘图书(1)—微机操作 53 册
H044. 光盘图书(2)—DOS 与 Win 38 册
H045. 光盘图书(3)—网络与多 45 册
H046. 光盘图书(4)—计算机硬件维护 40 册
H047. 光盘图书(5)—数据库 41 册
H048. 光盘图书(6)—计算机语言 46 册
H049. 本草医方类
H050. 去日留痕
H051. 家庭诊治小医生
H052. 读者》200 期 3CD
H053. 经典阵容(服装\美容\减肥
H054. 海外文摘(1984-1990 年)
H055. 海外文摘(1991-1997 年)
H056. 用多媒体学桥牌
H057. 家用电脑与游戏机—98 合 (上)
H058. 中国烹饪
H059. 中国人杰
H060. 新中国邮票全集
H061. 多媒体电子书—建筑画
H062. 中国百年史(上)、(下)
H063. 98 中国国际航空航天博览
H064. 世界军事百科（上）、（下
H065. 牡丹
H066. 中华风貌
H067. 中英文求职面试一点通
H068. 3D 人体百科探秘
H069. 中国百科
H070. 轻松炒股 2CD
H071. 出国大全—留美指南
H072. 香港风光

限量供应

Z001. 基因战争 200 张
Z003. 暗日 300 张
Z004. 模拟直升机 200 张
Z005. 疯狂大脚车 400 张
Z006. 梦幻弹子球 300 张
Z007. 魔兵二代 200 张
Z008. 狂野飙车 400 张
Z009. 电脑魔神 500 张
Z011. 大富翁III

邮购请寄：北京市海淀区增光路 45 号中国工运学院综合楼 723 室"正版 100"部　邮编：100037　开户行：北京市商业银行甘家口支行　帐号：500120102027241
电话：010-68452355 68452373 68458712 68452358 68424477-2193 68458708　传真：010-68452359　详细信息请上网查询：http://www.peopledaily.com.cn

建邦科技事业股份有限公司 台北县汐止镇新台五路一段75号19F TEL:02-2698-7777 FAX: 02-2698-7799 Web: http://www.tekram.com.tw Email: sales@tekram.com.tw



Tekram
建邦科技

深受国际媒体肯定

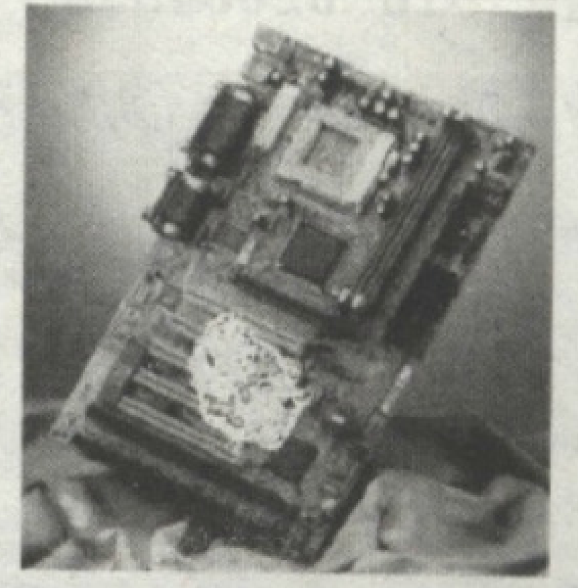
深受国际媒体肯定的国内SCSI控制卡第一大厂建邦科技(Tekram Technology),本着产品多元化及主机板是PC产业核心的理念下,于民国85年8月重新投入主机板事业。现在每个月出货量已可达150K。建邦科技成立于民国79年,是国内第一个推出TTL EISA 486主机板(民国80年)及Local Bus 486主机板(民国81年)的厂商,故建邦科技在主机板方面有很深厚的研发基础,所以能在短短两年内成为国内外知名的主机板大厂。建邦科技在台湾、大陆都有设厂,产能可达200K/月。并计划每三个月增加一条高速SMT生产线,已达成民国88年底每个月可生产400K的目标。

抢鲜登场

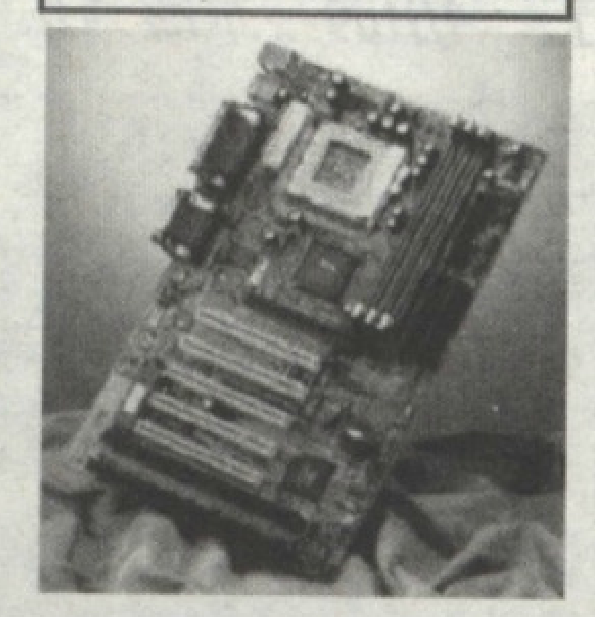
Socket 370 主机板

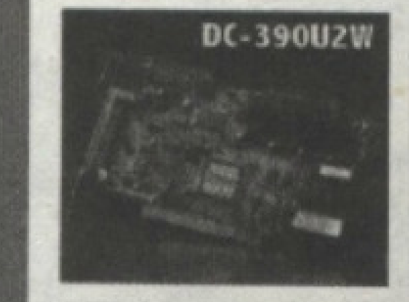
- 支援Soket 370 CPU
- 内建音效晶片可供使用者不同选择
- 支援5根PCI Slots, 2根ISA Slots
- 高效能的X-Store Pro IDE 主控式汇流排驱动程式
- 针对防止开机病毒所提供的防毒BIOS
- 针对Win95/98/NT病毒免费提供趋势科技PC-Cillin防毒软件
- 方便使用者的贴心设计……键盘,滑鼠及远端开机
- PC98的规格设计

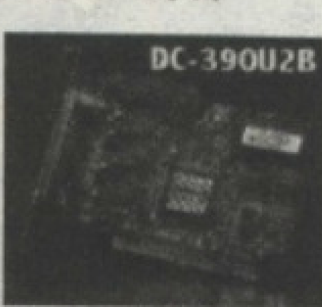
S3ZX-A
100MHz外频
INTEL 440ZX主机板

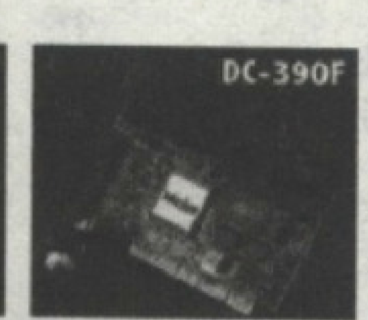


S3AP-A
100MHz外频
VIA Apollo Pro+主机板



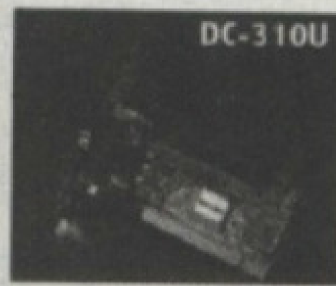


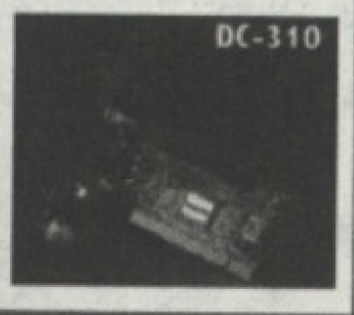












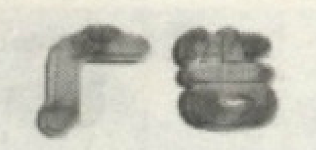
国内总代理

北京总部:
电话:(010)62526016/17/18
传真:(010)62526008
http://www.Speedy.com.cn
E-mail:Speedy@public.east.cn.net

上海分公司:
电话:(021)63298006
传真:(021)63239795

深圳分公司:
电话:(0755)3327803
传真:(0755)3343676

成都办事处:
电话:(028)5554556
传真:(028)5554556

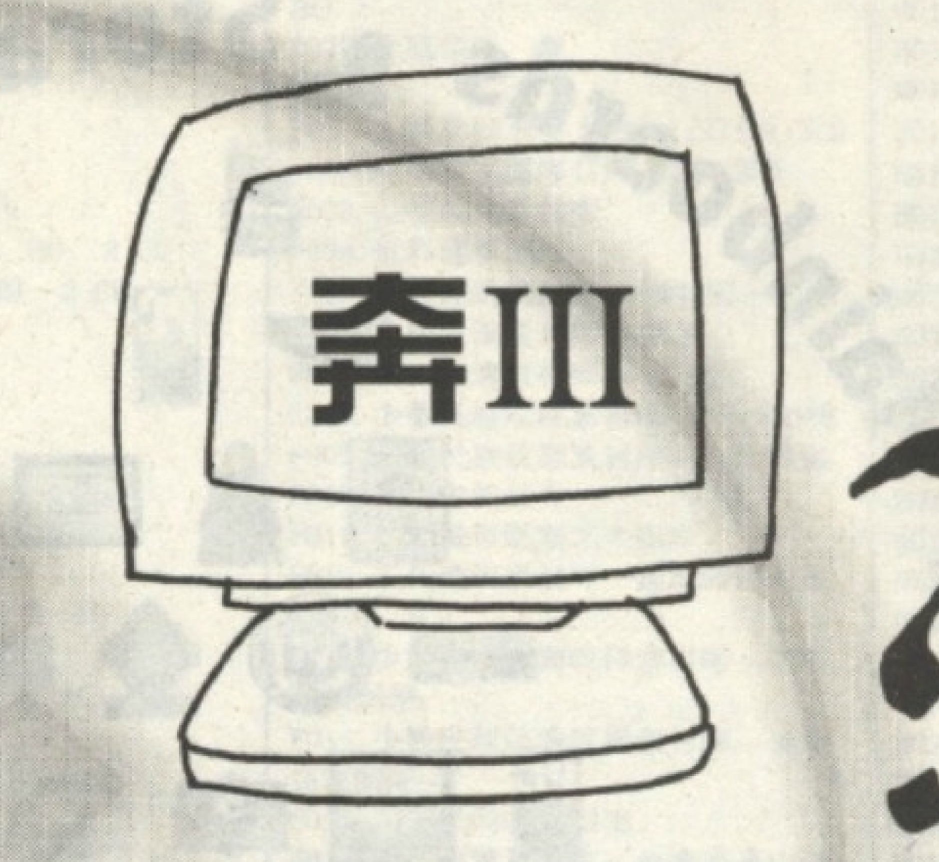


春天系列二

行天98

春之惊喜

118买



？

1999年3月28日至7月1日

大惊喜 只需118元就可得到行天98杀毒软件！

大抽奖 凡特价期间寄回回执卡的用户均可参加抽奖活动！

特等奖 1名	价值20,000元的	NEC 奔腾III多媒体电脑
一等奖 2名	价值5,000元的	奔腾III CPU
二等奖10名	价值1000元的	GVC 调制解调器
三等奖50名	价值300元的	晶合连锁组织 最新游戏软件
纪念奖500名	价值50元的	行天精美礼品

本次抽奖活动由北京市公证处公证

行天24小时技术服务热线：010-62634890

傲 然 天 地 间 杀 毒 有 行 天

行天98各地经销商

郑州办事处 3820121
太原办事处 7085212
上海亿能 65180808
南京办事处 3792807

连邦软件销售连锁组织

天津 27303000
太原 4120873
淄博 7542849
唐山 2849076
沈阳 23921186
哈尔滨2523935
大连 2805755
长春 5635251
上海 63744478
杭州 8856219
温州 8349272
南京 3609440
武汉 87884004
宜昌 6749511
长沙 4485427
南昌 6298287
深圳 3257985
海口 6540137
南宁 5315399
厦门 5190329

昆明 4167998
兰州 8826896
成都 5212887
重庆 63509161
乌鲁木齐2830865
及北京各专卖店

电脑报四方全国销售组织

成都 6750782
南昌 6284841
南京 3350882
郑州 7647390
长沙 9006720
杭州 8545838
襄樊 3252425
绵阳 2308317
黑河 8241183
太原 7225958
任丘 2229632
保定 5063513
无锡 5025454
盐城 8804551
开封 5958288

安阳 3940392
三门峡2815556
娄底 8223944
惠州 2112962
香港 4223526
曲靖 3131662
攀枝花3348940

赛乐氏销售组织

北京及各专卖店62241204
太原 4170218
呼市 6262778
长春 23682362
哈尔滨6220327
南昌 6310214
杭州 5835680
合肥 2649529
上海 63748028
武汉 87877246
荆州 8225980
郑州 5976120
汕头 8880858
南宁 2617542

深圳 7707075
自贡 2400531
成都 5582857

晶合连锁组织

北京及各大众软件专卖店62522399
苏州 7246529
新疆 2849854
武汉 87654137
天津 27830168
长春 5656812
昆明 5176880
南宁 2621521

S300版权软件推广集团

北京 62527745
重庆 68356612
福州7431080转202
汕头 8468513
北海 3050005
张家口 6215508
郑州 5954398
鸡西 2359289

荆州 8452315
吉林 2447416
蛟河 7280612
南昌 8622815
丹东 2149991
包头 5118781
青岛 2820589
宝鸡3353555转67314
喀什 2632588
云南 2180837
杭州 5114982

万众合力分销组织

北京 62510185
天津 24218509
大庆 6319892
重庆 65359592
上海 64658292
兰州 8844220
南宁 2818521
济南 6088020
苏州 7246529
邹城 5229082
珠海 2250665
银川 6031927

西宁 6114341

正普软件销售组织 82615798

里仁软件行销联盟 62615907

中青旅创先软件开发行销联盟62617707

北京金山顶尖公司 62943687

北京圣比尔科贸有限公司 62527963

大和电脑广场 62510712

兴宏达 62510602
希望 62559251
金标点 62525143
华软 62510198
大和 62510740
超恩 62558582
海尔IC 62638831
鸿达 62630593
微宏 62579195
Q/P导购62476327
北纬 62529980

先惠得 62569766
百年育人 62616742
凤帆 62616768
圣碟 62510175
天博诚信 62528914
雷亚 62532932
舒克 62231368

区域经销商

天津华达 27318198
上海农工商63226198
广州南软 84204168
广州金碟 87587609
深圳海象 3263314
南京科科 3300281
贵州慕智 59376260
武汉凡高 87884793
武汉天问 87643017
沈阳海虹 23880096
哈尔滨希望 2310448
陕西辉煌 7401033
昆明黑马 5191804
杭州中正 6359988
杭州和信 5310827

吉首智诚 8288156
辽宁希望 23883527
南昌希望 8234342
济南科力所 6954284
济南长川 8544748
西昌辉煌 3220554
湖南科器 6775722
吉林计安 5644024
厦门骏兆 5158559
贵阳超越 8634339
南阳宏宇 8182236
沈阳利通 23887600
沈阳天极 23887608
贵阳花蝴蝶 5894252
新疆华颖 4831442
杭州南北 80780446
广州黑马 87595514
山西清华网络3080338
无锡好友 5025454
农垦科达 8359143

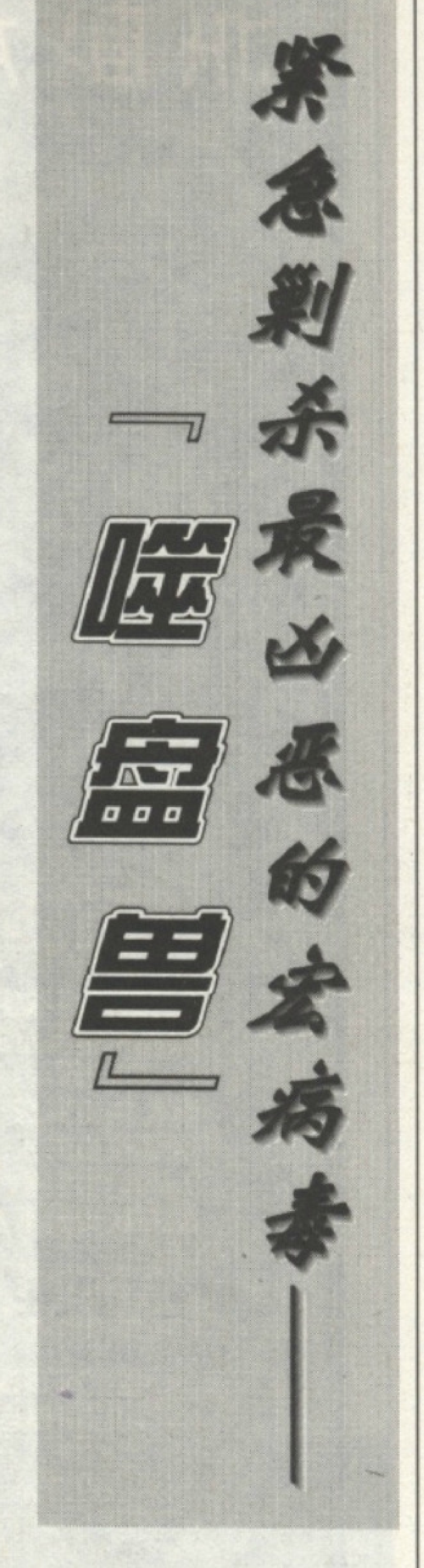


北京时代先锋软件有限责任公司
地址：北京海淀路171号大华写字楼B座302室 邮编：100086
电话：82610559 82610558 626346769 62636843 网址：www.sdxf.com www.sdxf.com.cn



日历一页一页悄悄翻过，
又一个不平凡的七月……





一幕悲剧正上演……

当你像往常一样打开 Word 中文处理软件，屏幕上却弹出一个名为"醒世恒言"的对话框，让您对其极端反社会的叫嚣表示赞同，如若您不同意其偏激之辞，强行选择"取消"(即 ESC)键——很不幸，您已成为"DELTREE-C"宏病毒的牺牲品。

这种在每年七月(1 到 31 号)发作的宏病毒称为"噬盘兽"，因为该病毒对硬盘 C 的破坏性极强。一旦发作，"噬盘兽"会悄悄将 C 盘根目录下的自动批处理文件 AUTOEXEC.BAT 的内容全部删除，而代之以一个破坏性非常严重的 DELTREE-C 命令，该命令删除 C 盘上所有数据，随后计算机将瘫痪，后果不堪设想。

而且，病毒会复制宏代码到 Normal.dot 模板文件，生成含此宏病毒的 Word 自动加载文件 AUTOEXEC.DOT，随后打开的文件都会中毒。

如果能回到从前……

如何不使惨剧发生在您的身边？只需把握住现在，不必回到从前，悲剧完全可以避免。北京北信源自动化技术有限公司的反病毒技术专家，向您提供如下解决方案：

方案一：

修改您电脑的月份使之不出现 7 月。如果您手头没有 26.A 以上版本的 VRV，或不知道您现有的杀毒软件能否查杀该病毒，没关系，作为应急办法，可以将电脑的日期在到达 7 月之前，改为 8 月。希望不至于躲过初一、躲不过十五，千万别一时忘记，又酿成大祸，那可真的是自欺欺人的伎俩了；或者干脆把导致危险的外部命令文件 DELTREE.EXE 改名，只是这一次自己别忘了用的时候怎样改回来。

方案二：

当然，以上不失为应急之策，但却难以令人完全放心，而且易产生其他不良影响，要真正享有高枕无忧的轻松心情，还是应该采取积极防御方法。

根据我们反复测试，发现该病毒使用了特殊的宏结构，目前一般的反病毒软件很难查找和清除。北信源公司的 VRV 病毒防火墙针对病毒特点，及时更新了产品程序，能彻底清除该病毒，任凭"噬盘兽"来势汹汹，轻松将它拒之门外。

VRV 杀毒套装——无数次证明值得您信赖

如何获得 VRV，升级版，服务……

- 请从我公司遍布全国的代理、经销商，全国各地连邦、赛乐氏等著名软件推广商等处联系购买 VRV 杀毒软件。请认明正版。
- 您可以从 *www.vrv.com.cn* 主页上下载 VRV 最新升级版，或从代理、经销商处拷贝、或向我公司索取升级版。
- 从《中计报光盘 InfoCD》及、《大众软件》、《电脑爱好者》、《多媒体世界》等 IT 媒体配套光盘获得升级文件，安坐家中轻松升级。
- 欲获得其它技术支持、或有任何问题需要咨询等服务，请与我公司各地代理、销售商或直接与我公司技术部门取得联系。

北京北信源自动化技术有限公司
地址：北京市北四环西路 29 号方德大厦 6 层　邮编：100083
传真：010-62316728　电话：010-62330931　62330933
E-mail：linhao@public.east.cn.net

请用户使用 26.A 以后的版本同时查杀
"蒙丽莎(W97M-Melis)"电子邮件病毒


广告



千典 游戏龙 第三辑

超值3CD+精彩导读28元热卖中

●电玩音乐：20首精选的SS/PS游戏音乐
●游戏无限：12套最新热门游戏试玩版
●休闲一刻：15套休闲游戏小品
●补来补去：60多种最新游戏补丁
●通关不败：30套最新游戏修改器\作弊器编辑器等
●玩转驱动：多种必备程序
●卡通园地：180幅精美的新壁纸
●梦幻模拟器：20多种新版模拟器
●桌面总动员：25种桌面娱乐小品
●动画急先锋：20套SS/PS游戏精彩动画欣赏
●电玩陆海空：40余种玩家必备工具

银河之星---光影轮舞/阵内大藏/最终幻想8/风之谷/EVA钢铁女友/天地无用/天空之城/忍者乱太郎--勇气百分百/魔剑美神--午夜优影/SS侍魂III/SS东京番外地/新机动战士W高达机动战士ZZ高达/机动战士高达F91/高达Z-水星之恋/第四次超级机器人大战F高达 等20首精选的SS/PS游戏音乐.......

我的女神/新世纪福音战士/任性桃天使/生与死浪客剑心/电影少女/凝望骑士/机动战士高达W/私立公平学园/饿狼传说/武士之刃II/魔域战士特种部队/超魔神英雄坛 等20套SS/PS游戏中让你感觉酷翻了的精彩动画欣赏.......

99游戏狂潮
再现世纪风靡经典！



新月计算机技术开发有限公司制作出品

邮购地址：哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦8508室新月公司
邮购组收(免费挂号寄回，需EMS特快专递加收20元)
邮政编码：150001　咨询电话：0451-2667350转508室
代理联系：0451-4610506　1394653375　代理负责：刘铁军
开户银行：哈尔滨市商业银行华美支行　帐号：110247-298
E-MAIL：crescent@mail.hr.hl.cn
http://jalansun.share.hr.hl.cn

诚征代理

看电影　买游戏　中大奖

1950年-1953年，中朝军队同以美军为首的16国海陆空联军激战在狭长的朝鲜半岛上，双方投入兵力达300万，战场上炮火及美机轰炸的密度，都超过二战的水平。



你可曾想亲身跨过鸭绿江，与美军来一次《决战朝鲜》！！！

这一切都再现于1999年4月17日(星期六)下午2点，北京海淀影剧院！！
电影《铁血大动脉》首映，其演剧组成员现场献艺！！
游戏《决战朝鲜》首发，现场8折热卖！！
并且凡在当天购买《决战朝鲜》游戏的前150名顾客都可以免费看《铁血大动脉》，在现场中大奖呦！！！
一等奖：单价980元《WPS 2000》五套
二等奖：单价258元《金山词霸III经贸版》二十套



垂询电话：62524868～75转222、221、220





广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的____彩色　____黑白　____刊花设计广告中看到________公司（厂家）__________产品（技术信息），希望：☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：　　　年龄：　　　电话：

职务：

工作单位：__________　　通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到　北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051



《小恐龙学棋记》118元

为了满足初学围棋的朋友，特别是广大家长的愿望，俞斌围棋软件公司特地从台湾晟业咨询公司引进了《小恐龙学棋记》大陆版权，奉献给各位朋友。

《小恐龙学棋记》电脑光盘将围棋基本概念和多媒体技术结合在一起，可爱的动画、悦耳的音乐、活泼的游戏及有趣的旁白，让尚未踏入围棋世界的朋友们，在轻松愉快的环境中做第一次接触。针对初学者设计，以深入浅出的方式，一个概念、一个步骤的解说，《小恐龙学棋记》算开创了先例，在每个概念及每一个步骤之后，都有一个测试练习部分以加强巩固学到的知识。此光盘对围棋起源，围棋基础知识，围棋中的各种概念，都有很详尽的描述；并附有1000局的题库和九路棋盘的人机对弈程序，用以操练和测试。

业务联系：北京海淀区花园路6号计算机部　闫世民　邮编：100088
Tel/FAX：62364921　62014411-2844，3284
邮购地址：上海市祥德路311弄6号402室　孔昭兴　邮编：200081
BP机：(021)55991呼13838

电子工业出版社万捷电子书店

荣誉推出99年新书邮购信息

序号	书名	邮购价	序号	书名	邮购价
B0201	中文版Windows98使用大全	42	B0214	Word 97从入门到精通	67
B0202	精通中文版Windows98	40	B0215	Excel 97从入门到精通	70
B0203	Windows98中文版快递	36	B0216	Excel for Windows 95从入门到精通	60
B0204	Windows95/98操作系统编程实例详解	42	B0217	Auto CAD/4从入门到精通	70
B0205	Windows NT网络规划与管理	40	B0218	Visual C++ 6从入门到精通	94
B0206	Windows NT网络系统	32	B0219	Visual Basic 6从入门到精通	88
B0207	动态HTML使用大全	58	B0220	Photoshop 5宝典（附光盘）	108
B0208	Java编程大全?（附光盘）	127	B0221	Visual Basic 5宝典（附光盘）	89
B0209	改进你的主页	56	B0222	Visual Basic 6宝典（附光盘）	106
B0210	创建VBScript Web页面	44	B0223	使用Visual Basic 5.0编程	30
B0211	Power Builder6开发指南	87	B0224	使用HTML编制框架	36
B0212	Delphi高级开发指南	82	B0225	使用Delphi 3编程	46
B0213	Delphi 3从入门到精通	91			

汇款请寄：北京市万寿路万捷电子书店 朱长明（收）邮编：100036 电话/传真：010-68225700

《许国璋英语(一)》电脑光盘五月上市

定价68元/两片装



集《许国璋英语》
《许国璋电视英语》于一身
光盘版本　再添辉煌

作为北京外国语大学的下属出版部门，外研社电子出版部（银盘公司）今年将以推出《随大山访问加拿大》、《许国璋英语》、《TOEFL》、《电影英语》、《真实英语》等一系列重头产品为契机，全面进入多媒体外语教学产品市场。欢迎各地销售单位与我们开展全面的营销合作。我们愿与您互利发展，共同成功。

招聘专兼职电子出版物市场营销人员（有大众性软件产品销售工作经验者优先）

《随大山访问加拿大》

中央电视台英语教学节目
CD-ROM,VCD两用光盘
大山担纲主演、主讲
三盘一书　总价98元

邮购地址：北京市西三环北路19号外研社大厦南楼608室外研社电子出版部
邮编：100081　电话：(010)68917547,68917556　传真：(010)68917556
www.silvercd.com　sales@silvercd.com

外语教学与研究出版社电子出版部（银盘公司）

手中世界，尽在罗技

真实回振 一触即发

罗技公司上海办事处：
上海市肇嘉浜路825号A幢4楼C座
电话：021-64289045
传真：021-64288466
邮编：200032
罗技公司北京办事处：
北京市朝阳区光华路甲8号和乔大厦
电话：010-65063833
传真：010-65065757
邮编：100026

罗技力回馈钛翼

WingMan FORCE

独具创新的I-FORCE力回馈技术，是市面上第一款使用线传动技术的游戏摇杆。结合荣获设计大奖的舒适握把，具有9个可程式按钮、可观视8方向切换钮及精准无比的节流阀，WingMan® Force 独特的线传动技术，绝对会让您在游戏的过程中感受到远比其他齿轮传动之力回馈摇杆更多样、更真实、更平顺的力回馈效果。紧握罗技力回馈钛翼，亲身经历意想不到的超强振撼感受！欢迎上网查询相关活动讯息。

http://www.logitech.com.cn



罗技公司地区总代理：

华东地区：上海瑞达021-62136501
上海鸣浩021-62151187
厦门恒利来0592-2222282
华南地区：深圳桑佛劳0755-3204797
华中地区：武汉赛瑞027-7640010
西南地区：成都蜀明028-5532283

华北地区：北京五惠010-62626477
北京北纬010-62645195
青岛澳深0532-3849082
东北地区：沈阳金岭024-23922146
西北地区：陕西飞龙029-7855980-2269
中原地区：郑州华达0371-5958828



游戏软件的价格革命

一如既往承诺精品，全心全意奉献玩家！

新天地互动多媒体全新价格体系出台！

大众的娱乐 大众的价格

仅售50元

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091 联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035 传真：(010) 62862036

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号：18-107
零售价：5.00元